

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan salah satu seni gambar bergerak buatan Jepang yang dikembangkan dan mempunyai ciri khas masyarakat Jepang sehingga menjadi sebuah seni yang terkenal serta digemari di seluruh dunia. Istilah anime diambil dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *animation* yang berarti animasi.

Dalam bahasa Jepang, kata *animation* diucapkan *anime-shon*, lalu kata ini disingkat sehingga menjadi anime. Istilah ini digunakan pada pertengahan tahun 1960-an, dimana sebuah majalah Jepang mulai membacakan *animation* sebagai anime. Dari hal tersebut maka penggunaan kata anime digunakan semua orang sampai saat ini.

Seiring dengan berjalannya waktu dan semakin banyaknya penggemar anime, maka kualitas daripada anime pun semakin berkembang pesat, baik dari segi visual maupun *genre*. Genre mempunyai arti penggolongan jenis anime berdasarkan isi cerita dan klasifikasi bidang didalamnya. Dalam anime, terdapat berbagai macam genre antara lain anime genre fantasy, action, detective, mecha, science fiction, harem, dan sport. Salah satu anime yang paling digemari penonton adalah anime bergenre sport. Anime genre sport adalah anime yang memiliki tema olahraga, seperti basket, sepakbola, voli atau sejenisnya. Dan salah satu

anime genre sport yang banyak disukai penonton adalah anime berjudul Kuroko no Basuke.

Anime Kuroko no Basuke merupakan hasil adaptasi dari manga karya Tadatoshi Fujimaki yang diproduksi pada tahun 2008 dan kemudian pada tahun 2012 manga tersebut diproduksi oleh Production I.G menjadi sebuah anime. Season pertama anime tersebut berjumlah 25 episode ditayangkan pada periode (7 April 2011 – 23 September 2012). Season kedua yang mempunyai total 25 episode ditayangkan pada periode (6 Oktober 2013 – 30 Maret 2014). Setelah keberhasilan dua season sebelumnya, season ketiga anime Kuroko no Basuke pun ditayangkan pada periode (10 Januari 2015 – 30 Juni 2015). Dalam situs www.thetoptens.com, anime Kuroko no Basuke berada di urutan pertama sebagai anime sport terbaik. Selain itu, dalam situs www.myanimelist.net, anime Kuroko no Basuke merupakan salah satu anime yang masuk ke dalam 10 besar anime sport terbaik dengan skor 8.64. Hal tersebut menunjukkan bahwa anime Kuroko no Basuke merupakan anime yang mampu merebut hati para penonton.

Anime Kuroko no Basuke bercerita tentang sebuah sekolah menengah pertama (SMP) bernama Teiko yang mempunyai klub bola basket beranggotakan Aomine Daiki, Murasakibara Atsushi, Midorima Shintaro, Kise Ryota, Kuroko Tetsuya dan Akashi Seijuro sebagai kapten. Tim Teiko merupakan tim bola basket yang hebat dan disegani lawan-lawannya. Dalam setiap kejuaraan tingkat SMP, tim bola basket SMP

Teiko selalu berhasil menjadi juara. Hal itu dikarenakan kualitas para pemain yang dimiliki oleh tim Teiko. Para pemain tim Teiko mempunyai bakat yang luar biasa dan diatas rata-rata pemain lainnya. Oleh sebab itu, mereka mendapat julukan Kiseki no Sedai atau mempunyai arti generasi keajaiban. Namun, hal tersebut justru menimbulkan konflik yang terjadi antar anggota tim. Mereka berlomba-lomba untuk menjadi yang terbaik dan bermain individual dalam pertandingan. Mereka tidak lagi bermain sebagai anggota tim, tetapi saling menunjukkan kemampuan individu masing-masing dan berlomba untuk membuktikan diri siapa yang terbaik. Dan mereka tidak segan-segan menyingkikan siapapun yang menjadi penghalang.

Persaingan antara anggota tim tersebut menyebabkan terjadinya konflik besar antara Murasakibara dan Akashi. Murasakibara menilai dirinya lebih baik dari Akashi dan dirinya tidak mau dipimpin oleh seseorang yang lebih lemah dari dirinya. Karena tidak terima dengan pernyataan Murasakibara, Akashi menantang Murasakibara untuk melakukan pertandingan satu lawan satu. Dalam awal pertandingan tersebut Murasakibara lebih mendominasi. Namun, karena tekanan yang diperolehnya tiba-tiba Akashi berubah menjadi sosok yang berbeda dari biasanya, sisi lain dalam diri Akashi pun keluar sehingga dia akhirnya dapat memenangkan pertandingan dan membuat teman-temannya kaget. Sejak kejadian tersebut kepribadian Akashi berubah sangat drastis.

Menurut penulis, kepribadian yang dimiliki oleh tokoh Akashi Seijuro sangatlah menarik untuk diteliti dibandingkan dengan tokoh lain dalam Anime Kuroko no Basuke. Akashi yang awal mulanya adalah orang yang baik, bijaksana dan peduli dengan kemajuan tim sehingga dia dipercaya sebagai kapten tim tiba-tiba berubah sangat drastis dalam waktu singkat menjadi seseorang yang menakutkan sehingga menyebabkan perpecahan antar anggota tim. Disamping itu, dalam anime ini hanya tokoh Akashi Seijuro lah yang mempunyai latar belakang masa lalu yang diceritakan dengan jelas. Sehingga hal tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu acuan penulis dalam meneliti. Hal-hal tersebut menjadi alasan penulis untuk meneliti bagaimanakah sebenarnya kepribadian yang dimiliki oleh tokoh Akashi Seijuro.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk meneliti kepribadian tokoh Akashi Seijuro dengan judul “Struktur Kepribadian Tokoh Akashi Seijuro Dalam Anime Kuroko no Basuke”.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur cerita yang membangun anime Kuroko no Basuke?
2. Bagaimana struktur kepribadian tokoh Akashi Seijuro dalam anime Kuroko no Basuke?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan struktur cerita pembangun anime Kuroko no Basuke.
2. Mendeskripsikan struktur kepribadian tokoh Akashi Seijuro dalam anime Kuroko no Basuke.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Agar pembahasan dalam skripsi ini lebih terarah dan teratur maka ruang lingkup dari penelitian ini perlu dibatasi. Oleh karena itu, penulis hanya akan memfokuskan pada penjelasan mengenai struktur kepribadian pada tokoh Akashi Seijuro dalam Anime Kuroko no Basuke. Dan untuk pembahasan mengenai struktur pembangun dalam cerita anime, penulis hanya akan fokus pada tema, latar, alur dan penokohan. Dipilihnya struktur tersebut karena mempunyai keterkaitan dengan tokoh Akashi Seijuro.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis dalam penelitian ini menggunakan studi pustaka dengan cara pengumpulan data dengan mengadakan studi telaah secara mendalam terhadap literatur yang relevan dan objektif dengan permasalahan. Dalam melakukan penelitian mengenai kepribadian tokoh dalam sebuah karya sastra, hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana struktur-struktur yang

mendukung didalamnya. Oleh karena hal tersebut, penulis menggunakan metode struktural sebagai pendukung dalam penelitian ini. Metode struktural merupakan suatu metode penelitian sastra yang bertindak pada prinsip stukturalisme bahwa karya sastra dipandang sebagai peristiwa kesenian (seni bahasa) yang terdiri dari sebuah struktur (Wellek, 1989:159).

1.5.2 Metode Analisis Data

Dalam melakukan analisis data mengenai kepribadian tokoh dalam sebuah karya sastra, penulis menggunakan teori psikoanalisis dari Sigmund Freud dan teori psikologi umum yang signifikan sebagai penunjang teori pendukung. Setelah hal tersebut dilakukan hasil analisis digunakan oleh penulis untuk menjawab permasalahan mengenai kepribadian tokoh Akashi Seijuro dalam anime Kuroko no Basuke.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini penulis berharap bisa bermanfaat bagi pembaca baik secara teoritis maupun secara praktis

- **Manfaat Praktis**

Penulis mempunyai tujuan penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi mahasiswa khususnya mahasiswa sastra jepang yang ingin melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini.

- **Manfaat Teoretis**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan pembaca mampu menganalisis dan memahami kepribadian tokoh dalam sebuah karya sastra baik tertulis atau visual dengan menggunakan teori psikoanalisis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan. Bab ini memberikan gambaran secara umum tentang penelitian, bab ini terdiri dari tujuh (7) subbab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Kerangka Teori. Dalam bab ini penulis memaparkan hasil dari penelitian terdahulu dan skripsi yang relevan dan terdapat keterkaitan dengan objek penelitian serta menjelaskan mengenai teori psikoanalisis yang penulis gunakan dalam meneliti objek.

Bab 3 Analisis penulis. Bab ini memaparkan tentang pembahasan penelitian yang penulis lakukan, yaitu mengenai struktur kepribadian tokoh Akashi Seijuro dan struktur cerita yang membangun anime *Kuroko no Basuke*.

Bab 4 Penutup yang berisi simpulan dari hasil penelitian dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil pencarian yang penulis temukan, tidak ada penelitian yang menggunakan anime “Kuroko no Basuke”. Namun ditemukan beberapa penelitian yang menggunakan pendekatan psikoanalisis, diantaranya adalah skripsi yang ditulis oleh Anderiyani Vitasari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang berjudul “Kepribadian Tokoh Utama Dalam Film Miss Granny (Soosanghan Geunyeo) :Kajian Psikoanalisis Sigmund Freud”. Penelitian tersebut menjelaskan mengenai tokoh utama bernama Oh Mal-Soon nenek berusia 74 tahun yang mengalami perubahan kepribadian dikarenakan konflik yang terjadi dalam hidupnya yang diawali dengan kembalinya ingatan masa mudanya saat berada dalam salon yang dulu pernah dia kunjungi semasa muda. Penelitian ini hanya menggunakan metode psikoanalisis dari Sigmund Freud sebagai acuan untuk menjelaskan manakah yang lebih dominan id, ego atau superego dalam perubahan kepribadian pada tokoh tersebut.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah Anderiyani Vitasari hanya menggunakan pendekatan psikoanalisis dari Sigmund Freud sebagai acuan, sedangkan penulis disamping menggunakan teori dari Sigmund Freud, penulis juga menggunakan pendekatan struktural sebagai pendukung dalam penelitian

dan menjelaskan mengenai faktor-faktor pembentuk suatu kepribadian. Sedangkan persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah pembahasan mengenai kepribadian suatu tokoh yang dilandasi dari konflik-konflik yang terjadi dalam kehidupannya.

Penelitian lain yang penulis temukan adalah skripsi yang ditulis oleh Lintang Suluh Sakti mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang berjudul “Konflik Batin Tokoh Utama Film “하모니” Harmony (Psikoanalisis Sigmund Freud)”. Dalam penelitian tersebut, Lintang Suluh Sakti menjelaskan mengenai unsur intrinsik alur, latar, dan penokohan. Dalam penelitian tersebut, saudara Lintang Suluh Sakti juga menjelaskan mengenai konflik batin yang terjadi antara dua tokoh utama dan penyebab konflik tersebut menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penulis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud sebagai acuan untuk mengetahui kepribadian tokoh dalam karya sastra yang didukung oleh pendekatan struktural dan penjelasan mengenai faktor pembentuk suatu kepribadian.

Penelitian lain adalah skripsi yang ditulis Anita Aulia Putri Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang berjudul “Konflik pada Drama Koukousei Restaurant Karya Masahiro Yoshimoto”. Dalam penelitian tersebut, Anita Aulia Putri menjelaskan mengenai konflik-konflik dan amanat yang terkandung dalam anime tersebut. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama

menggunakan metode psikoanalisis Sigmund Freud untuk meneliti konflik yang terjadi pada tokoh dalam karya sastra. Sedangkan perbedaannya adalah penulis lebih spesifik menjelaskan struktur kepribadian tokoh dan faktor-faktor yang berperan dalam pembentukan struktur kepribadian tersebut.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Strukturalisme

Ketika melakukan pengkajian mengenai isi yang terkandung dalam sebuah karya sastra harus dilihat dari berbagai aspek menurut unsur-unsur didalamnya dimana hal tersebut merupakan pembentuk karya sastra. Oleh karena hal tersebut, maka dibutuhkan teori struktural guna mengetahui dan menggali lebih dalam makna dari sebuah karya sastra tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Teeuw (1984 : 61) yaitu analisis struktural sangatlah penting karena dengan tidak adanya analisis struktural, akan sangat sulit untuk mendapatkan makna dari sebuah karya sastra secara optimal. Sedangkan secara definitif, strukturalisme berarti paham mengenai unsur-unsur, yaitu struktur itu sendiri, dengan mekanisme antarhubungan, di satu pihak antarhubungan unsur yang satu dengan unsur lainnya, di pihak lain yang lain hubungan antara unsur- unsur dengan totalitasnya (Ratna, 2012:91).

Metode struktural dalam sebuah karya sastra mempunyai dua jenis unsur pembangun, yakni unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur

intrinsik merupakan unsur pembangun struktur sebuah karya sastra yang terdiri dari alur, tokoh dan penokohan, latar dan pelataran, pusat pengisahan, tema, serta amanat. Sedangkan unsur ekstrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dari luar, yaitu berupa latar belakang sosial pengarang, pendidikan pengarang, dan lain-lain (Teeuw dalam Wiyatmi, 2006:89).

2.2.1.1 Tema

Menurut Sudjiman (1988:50) tema adalah gagasan, ide atau pokok pikiran utama yang mendasari sebuah karya sastra. Sedangkan menurut Satoto (2012:40), tema merupakan pokok pikiran atau dasar suatu cerita yang dipersoalkan atau dipermasalahkan serta di cari jawabannya. Tema juga dapat dikatakan sebagai gagasan, ide atau pikiran utama di dalam karya sastra, baik terungkap secara tersurat maupun tersirat, tema tidak sama dengan pokok masalah atau topik.

Dalam memahami tema di dalam karya sastra, dibutuhkan tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Penjelasan dalam memahami tema tersebut sesuai apa yang dikemukakan oleh Aminuddin (2009:92) adalah sebagai berikut.

- 1) Memahami setting dalam prosa fiksi yang dibaca.
- 2) Memahami penokohan dan perwatakan para pelaku dalam prosa fiksi yang dibaca.

- 3) Memahami satuan peristiwa, pokok pikiran serta tahapan peristiwa dalam prosa fiksi yang dibaca.
- 4) Memahami plot atau alur cerita dalam prosa fiksi yang dibaca.
- 5) Menghubungkan pokok-pokok pikiran yang satu dengan lainnya yang disimpulkan dari satuan-satuan peristiwa yang terpapar dalam suatu cerita.
- 6) Menentukan sikap penyair terhadap pokok-pokok pikiran yang ditampilkannya.
- 7) Mengidentifikasi tujuan pengarang memaparkan ceritanya dengan bertolak dari satuan pokok pikiran serta sikap penyair terhadap pokok pikiran yang ditampilkannya.
- 8) Menafsirkan tema dalam cerita yang dibaca serta menyimpulkannya dalam satu dua kalimat yang diharapkan merupakan ide dasar cerita yang dipaparkan pengarangnya.

2.2.1.2 Alur (plot)

Menurut Riris K. Sarumpaet, dalam Istilah Drama dan Teater (1977: 14-15), alur ialah, rangkaian peristiwa yang dijalani berdasarkan hukum sebab akibat; dan merupakan pola. Perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita ke arah pertikaian dan penyelesaian. (Satoto, 2012:45 jilid

1)

Jika kita hendak menyederhanakan struktur alur dalam drama, paling tidak struktur itu harus mempunyai tiga komponen yang terdiri dari:

introduksi, situasi, dan resolusi, atau bisa disebut tahap awal, tengah, dan akhir

Penjelasan:

- (a) Introduksi: cerita mulai diperkenalkan, agar penonton (audience) mendapat gambaran selintas tentang apa yang mungkin terjadi selanjutnya. Pada tahap ini penonton akan disajikan dengan kemunculan para tokoh , identitas tokoh, kedudukan dan peran para tokoh tersebut.
- (b) Situasi: pada tahap ini, pertikaian (konflik). Persoalan telah mencapai klimaksnya (puncaknya). Sudah terjadi kritis, dalam tahap ini sudah jelas tokoh protagonist dan tokoh antagonisnya.
- (c) Resolusi: mulai terjadi peleraian. Biasanya ada tokoh peleraian (tritagonis). Mulai tahap ini tegangan akibat terjadinya konflik mulai mengendor menurun, sampai pada tahap penyelesaian. (Satoto, 2012:11).

Nurgiyantoro dalam bukunya berjudul Teori Pengkajian Fiksi (2007:153) mengatakan bahwa plot dapat dibedakan ke dalam dua kategori: kronologis dan tak kronologis. Yang pertama disebut plot lurus, maju, atau dapat juga dinamakan progresif, sedangkan yang kedua adalah sorot-balik, mundur, flash-back, atau dapat juga disebut sebagai regresif.

Plot dikatakan progresif jika peristiwa-peristiwa yang terdapat dalam isi cerita bersifat kronologis, yaitu peristiwa-peristiwa pertama diikuti oleh peristiwa-peristiwa setelahnya. Atau secara runtut cerita dimulai dari tahap awal (penyituasian, pengenalan, pemunculan konflik), tengah (konflik meningkat,klimaks), dan akhir (penyelesaian). Plot sorot-

balik, flash-back yaitu plot yang urutan kejadian yang dikisahkan dalam karya fiksi yang berplot regresif tidak bersifat kronologis, cerita tidak dimulai dari tahap awal (yang benar-benar merupakan awal cerita secara logika), melainkan mungkin dari tahap tengah atau bahkan tahap akhir, baru kemudian tahap awal cerita dikisahkan.

Nurgiyantoro juga menyebutkan bahwa “tidak ada karya fiksi yang secara mutlak berplot lurus-kronologis atau sebaliknya sorot balik. Secara garis besar plot sebuah karya fiksi mungkin proresif, tetapi di dalamnya betapapun kadar kejadiannya, sering terdapat adegan-adegan sorot-balik. Demikian pula sebaliknya, Plot inilah yang dinamakan dengan plot campuran.”

2.2.1.3 Tokoh dan Penokohan

Cara pengarang menampilkan tokoh atau pelaku itu disebut dengan penokohan (Aminuddin, 2009:79). Tokoh pada umumnya bisa berwujud manusia tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda lain yang diinsankan. Penokohan adalah penyajian watak tokoh dan penciptaan citra tokoh (Sudjiman, 1988:23).

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, terdapat tokoh utama dan tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang sering muncul dalam isi cerita, sedangkan tokoh tambahan merupakan tokoh yang jarang muncul dan hanya sebagai pendukung isi cerita.

Sedangkan jika dilihat dari karakteristik yang digambarkan penulis yang dimiliki oleh tokoh dalam isi cerita, tokoh dapat dibedakan menjadi dua yaitu tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Tokoh protagonis adalah tokoh yang wataknya disukai pembacanya. Biasanya, watak tokoh semacam ini adalah watak yang baik dan positif, seperti dermawan, jujur, rendah hati, pembela, cerdik, pandai, mandiri, dan setia kawan. Sedangkan tokoh antagonis adalah tokoh yang wataknya dibenci pembacanya. Tokoh ini biasanya digambarkan sebagai tokoh yang berwatak buruk dan negatif, seperti pendendam, culas, pembohong, menghalalkan segala cara, sombong, iri, suka pamer, dan ambisius. (Siswanto, 2008:144)

Sedangkan dari perkembangan watak dan kepribadian tokoh yang terjadi dalam isi cerita, tokoh terdiri dari tokoh dinamis dan tokoh statis. Dan jika dilihat dari segi permasalahan yang terjadi dalam kehidupan tokoh, hal tersebut dapat dibedakan yang terdiri dari tokoh sederhana dan tokoh bulat(kompleks) Aminuddin dalam Siswanto (2008: 143).

Menurut Nurgiyantoro dalam Rokhmansyah (2014:35-36) terdapat dua penggambaran perwatakan dalam prosa fiksi. Penjelasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Eksplositori

Teknik eksplositori sering juga disebut sebagai teknik analitis, yaitu pelukisan tokoh cerita dilakukan dengan memberikan deskripsi, uraian, atau penjelasan secara langsung. Tokoh cerita hadir dan dihadirkan oleh pengarang ke hadapan pembaca secara tidak berbelit-belit, melainkan

begitu saja dan langsung disertai deskripsi kediriannya yang mungkin berupa sikap, sifat watak, tingkah laku atau bahkan ciri fisiknya.

2. Dramatik

Penampilan tokoh cerita dalam teknik dramatik dilakukan secara tidak langsung. Artinya, pengarang tidak mendeskripsikan secara eksplisit sifat dan sikap serta tingkah laku tokoh. Pengarang membiarkan para tokoh cerita untuk menunjukkan kediriannya sendiri melalui berbagai aktivitas yang dilakukan, baik secara verbal lewat kata maupun non verbal lewat tindakan atau tingkah laku dan juga melalui peristiwa yang terjadi.

Nurdiyantoro dalam Rokhmansyah (2014:35-36) mengatakan wujud penggambaran teknik dramatik dapat dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu dijelaskan sebagai berikut

1) Cakapan

Teknik cakapan adalah percakapan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh dalam isi cerita. Percakapan tersebut biasanya juga dimaksudkan untuk menggambarkan sifat-sifat tokoh yang terlibat..

2) Tingkah laku

Teknik tingkah laku menyorot pada tindakan, yang bersifat non verbal, fisik. Apa yang dilakukan orang dalam wujud tindakan dan tingkah laku dapat dipandang sebagai menunjukkan reaksi tanggapan, sifat, dan sikap yang mencerminkan sifat-sifat kediriannya.

3) Pikiran dan perasaan

Pikiran dan perasaan, serta apa yang dipikirkan dan dirasakan oleh tokoh dalam banyak hal akan mencerminkan sifat-sifat kediriannya juga. Bahkan pada hakikatnya, pikiran dan perasaan nya lah yang kemudian diejawantahkan menjadi tingkah laku verbal dan non verbal.

4) Arus kesadaran

Arus kesadaran merupakan sebuah teknik narasi yang berusaha menangkap pandangan dan aliran proses mental tokoh, dimana tanggapan indera bercampur dengan kesadaran dan ketidaksadaran pikiran, perasaan, ingatan, harapan, dan asosiasi acak menurut Abrams dalam Nurgiyantoro (2007:206).

5) Reaksi tokoh lain

Teknik reaksi tokoh dimaksudkan sebagai reaksi tokoh terhadap suatu kejadian, masalah, keadaan, kata, dan sikap tingkah laku orang lain, dan sebagainya yang berupa rangsangan dari luar diri tokoh yang bersangkutan.

6) Pelukisan latar

Suasana latar sekitar tokoh juga sering dipakai untuk melukiskan kediriannya. Pelukisan suasana latar dapat lebih mengintensifkan sifat kedirian tokoh.

7) Pelukisan fisik

Keadaan fisik seseorang sering berkaitan dengan keadaan kejiwaannya, atau paling tidak pengarang sengaja mencari dan memperhubungkan adanya keterkaitan itu. Misalnya, bibir tipis menyaran pada sifat ceriwis dan bawel.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa penokohan dapat diwujudkan dengan cara langsung dan cara tidak langsung.

2.2.1.4 Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiantoro (2013:302), latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menunjuk pada pengertian tempat, hubungan waktu sejarah, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Sedangkan menurut Stanton dalam Nurgiantoro (2013:302), mengelompokkan latar bersama dengan tokoh dan plot kedalam fakta. Sebab ketiga hal tersebut merupakan suatu hal yang akan dihadapi dan dapat diimajinasi oleh pembaca secara faktual.

Unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu, dan sosial. Ketiga unsur itu walau masing-masing menawarkan permasalahan yang berbeda dan dapat dibicarakan secara sendiri, pada kenyataannya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. (Nurgiantoro, 2009; 227)

Latar tempat merupakan suatu hasil deskripsi tempat dimana peristiwa terjadi, misalnya latar tempat yang menunjukkan latar perkotaan, suatu negara atau tempat lainnya. Sedangkan latar waktu lebih mengacu pada kapan saat terjadinya peristiwa dalam plot cerita. Melalui pemaparan waktu kejadian yang jelas, hal tersebut akan tergambar tujuan isi cerita tersebut secara jelas pula. Rangkaian peristiwa tidak mungkin terjadi jika dilepaskan dari perjalanan waktu, dimana dalam hal tersebut berupa jam,

hari, tanggal, bulan, tahun bahkan zaman tertentu. Selanjutnya latar sosial merupakan lukisan status yang menunjukkan hakikat seorang atau beberapa orang tokoh dalam masyarakat yang ada di sekelilingnya. Statusnya dalam kehidupan sosialnya dapat digolongkan menurut tingkatannya, seperti latar sosial bawah, latar sosial menengah dan latar sosial atas (Kusmayadi, 2008:61).

2.3 Teori Kepribadian Psikoanalisis Sigmund Freud

Konsep Freud yang paling mendasar adalah teorinya tentang ketidak sadaran dan keyakinannya bahwa manusia termotivasi oleh dorongan-dorongan utama yang belum atau tidak mereka sadari. Freud menyatakan bahwa pikiran manusia dipengaruhi oleh alam bawah sadar (*unconscious mind*) ketimbang alam sadar (*conscious mind*) Eagleton dalam Minderop, 2010:13). Kehidupan seseorang dipenuhi oleh berbagai konflik yang terjadi baik dalam diri sendiri maupun lingkungan sekitar, Untuk meredakan tekanan dan konflik itu, manusia dengan rapat menyimpannya di dalam alam bawah sadar. Oleh karena itu, menurut Freud, alam bawah sadar merupakan kunci memahami perilaku seseorang. Ketiga unsur alam sadar ini sering juga dikenal dengan istilah pandangan topografis.

Pada tahun 1923 Sigmund Freud mengemukakan dalam bukunya *The Ego and The Id* secara tegas teori struktural kepribadian yang sangat terkenal yaitu, *id* (*das Es*), *ego* (*das Ich*), dan *superego* (*das Über Ich*). Bila dikaitkan dengan pandangan topografis sebelumnya, maka *id* terletak pada

ketidaksadaran (*unconscious mind*), *ego* meliputi ketiga tingkat kesadaran manusia, yakni ketidaksadaran (*unconscious mind*), pra-sadar (*pre conscious mind*) dan sadar (*conscious mind*) dan *super ego* terletak pada alam ketidaksadaran (*unconscious mind*) dan pra-sadar (*pre conscious mind*) (Freud dalam Feist, 2010: 31).

2.3.1 Id (Das Es)

Id dalam bahasa Jerman adalah *Das Es*. *Id* atau *Das Es* merupakan segi kepribadian tertua, sistem kepribadian yang paling pertama yang ada sejak lahir (bahkan mungkin sebelum lahir) dan diturunkan secara genetis dan langsung berhubungan dengan dorongan-dorongan biologis manusia. *Id* selalu mengejar kesenangan dan menghindari ketegangan. Apabila dorongan-dorongan yang ada pada *Id* tersebut terpenuhi dengan segera maka akan menimbulkan rasa senang, puas serta gembira. Sebaliknya apabila tidak dipenuhi atau dilaksanakan dengan segera maka akan terjadi hal yang sebaliknya (Hartono, 2003: 3).

Dalam menjalankan fungsinya *Id* memiliki dua mekanisme dasar, yaitu gerakan-gerakan refleks dan proses primer. Gerakan-gerakan dasar berupa mengedipkan mata, atau gerakan spontan bayi menyusui, bersin dan seterusnya. Walaupun demikian refleks tidak selalu efisien meredakan ketegangan untuk itu dibutuhkan proses primer. Proses primer merupakan proses dimana manusia membentuk citra dari obyek yang berguna bagi pemuasan suatu kebutuhan mendasar. Proses primer memiliki ciri tidak

logis, tidak rasional, tidak dapat membedakan antara khayalan dan realita. Untuk tetap terus bertahan manusia harus bisa membedakan mana yang khayal dan nyata, sehingga terbentuklah sistem kepribadian kedua, yaitu *ego* (Hartono, 2003: 4).

2.3.2 Ego (Das Ich)

Ego dalam bahasa Jerman disebut *Das Ich*. *Ego* adalah segi kepribadian yang harus tunduk pada *Id* dan harus mencari realitas apa yang dibutuhkan *Id* sebagai pemuas kebutuhan dan pereda ketegangan. *Ego* timbul karena kebutuhan-kebutuhan organisme yang memerlukan transaksi-transaksi yang sesuai dengan dunia kenyataan objektif. Dengan demikian *Ego* adalah segi kepribadian yang dapat membedakan antara khayalan dan kenyataan serta mau menanggung ketegangan dalam batas-batas tertentu.

Berlawanan dengan *Id* yang bekerja berdasarkan prinsip kesenangan, *Ego* bekerja berdasarkan prinsip realitas (*reality principle*). Hal ini berarti ia dapat menunda pemuasan diri atau mencari bentuk pemuasan lain yang lebih sesuai dengan batasan lingkungan (fisik maupun sosial) dan hati nurani. *Ego* menjalankan proses sekunder (*secondary process*), artinya ia menggunakan kemampuan berpikir secara rasional dalam mencari pemecahan masalah terbaik (Hartono, 2003: 4). *Ego* seringkali juga disebut eksekutor karena sistem ini berhubungan langsung dengan dunia nyata. *Id* dan *super ego* seringkali saling berkompetisi untuk memenangkan keinginannya, sehingga *ego* sebagai pelaksana harus dapat memenuhi

tuntutan dari kedua sistem kepribadian tersebut secara seimbang. *Ego* berusaha memilih mana di antara keinginan *id* dan *ego* yang cocok dilaksanakan saat menghadapi persoalan.

2.3.3 Superego (Das Uber Ich)

Superego adalah sistem kepribadian ketiga dalam diri seseorang yang berisi kata hati (*conscience*). kata hati ini berhubungan dengan lingkungan sosial dan memiliki nilai-nilai aturan dan norma-norma dalam masyarakat sehingga merupakan kontrol atau sensor terhadap dorongan-dorongan yang datang dari *id*. *Super ego* menghendaki agar dorongan-dorongan tertentu saja dari *id* yang direalisasikan, sedangkan dorongan-dorongan yang tidak sesuai dengan nilai-nilai moral agar tetap tidak dipenuhi (Dirgagunarsa, 1983: 64).

Freud membagi *superego* dalam dua subsistem, yaitu hati nurani dan ego ideal. Hati nurani diperoleh melalui penghukuman berbagai perilaku anak yang dinilai „jelek“ oleh orang tua dan menjadi dasar bagi rasa bersalah (*guilt feelings*). Sementara itu, ego ideal merupakan hasil pujian dan penghadiah atas berbagai perilaku yang dinilai „baik“ oleh orang tua. Anak mengejar keunggulan dan kebaikan. Apabila berhasil akan memiliki nilai diri (*self esteem*) dan kebanggaan diri (*pride*). Berbeda dengan *ego* yang berpegang pada prinsip realitas, *superego* memungkinkan manusia memiliki pengendalian diri (*self control*) selalu akan menuntut

kesempurnaan manusia dalam berpikir, berbicara dan bertindak (Hartono, 2003: 4-5).

Superego bersifat non rasional dalam menuntut kesempurnaan, menghukum dengan kesalahan *ego*, baik yang telah dilakukan maupun baru dalam pikiran. Ada 3 fungsi dari *superego*; (1) mendorong *ego* menggantikan tujuan-tujuan realistik dengan tujuan-tujuan moralistik, (2) memerintah impuls *Id*, terutama impuls seksual dan agresif yang bertentangan dengan standart nilai masyarakat, dan (3) mengejar kesempurnaan (Hall dan Lindzey, 1993: 67-68).

Jika disimpulkan secara umum, ketiga struktur kepribadian manusia tersebut tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. Ketiga struktur tersebut saling bekerja sama dengan *ego* sebagai pengaturnya. Jadi *id* bisa dipandang sebagai komponen biologis kepribadian, *ego* sebagai komponen psikologis dan *Superego* sebagai komponen sosialnya.

2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Kepribadian.

Menurut McDougall dalam Rakhmat, menyebutkan pentingnya faktor-faktor personal dalam menentukan interaksi sosial dan masyarakat.. Secara umum, Faktor-faktor yang mempengaruhi kejiwaan dalam diri manusia ada dua (Rakhmat,2007:33), hal tersebut adalah :

1. Faktor personal Adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri, antara lain:
 - a. Faktor biologis

Faktor biologi berpengaruh dalam seluruh kegiatan manusia. Warisan biologi manusia menentukan kejiwaannya. Kejiwaan yang merupakan bawaan manusia, bukan pengaruh lingkungan (Rakhmat, 2007:34). Dorongan atau faktor biologis pada umumnya berakar pada keadaan fisik yang muncul dalam diri seseorang. Pada umumnya faktor biologis ini timbul karena tidak adanya keseimbangan. Apabila keseimbangan ini terganggu, maka ada usaha atau dorongan untuk mencari atau mengadakan keseimbangan ini.

b. Faktor sosiopsikologis

Manusia sebagai makhluk sosial mengalami proses sosial sehingga diperoleh beberapa karakteristik yang mempengaruhi perilaku seseorang. Faktor sosiopsikologis digolongkan menjadi tiga, yaitu: komponen afektif, komponen kognitif dan komponen konatif.

1) Komponen afektif

Komponen afektif merupakan aspek emosional dari faktor sosiopsikologis. Yang termasuk ke dalam komponen afektif adalah sebagai berikut :

a) Motif Sosiogenesis

Motif Sosiogenesis disebut juga motif sekunder. Peranannya sangat penting dalam membentuk perilaku sosial. Motif Sosiogenesis yang meliputi :

(1) Motif ingin tahu

Motif ingin tahu berarti setiap orang berusaha memahami dan memperoleh arti dari dunianya. Kita memerlukan kerangka rujukan (*frame of reference*) untuk mengevaluasi situasi baru dan mengarahkan tindakan yang sesuai.

Orang tidak sabar dalam suasana ambigu, tidak menentu, atau sukar diramalkan, karena kecenderungan untuk memberi arti pada apa yang dialami, bila informasi yang diperoleh terbatas, orang akan mencari jawaban sendiri, orang akan menarik kesimpulan tanpa menunggu sampai informasi itu lengkap lebih dahulu. Apabila durenungkan, banyak waktu dan tenaga yang dikeluarkan oleh individu untuk mengadakan eksplorasi terhadap lingkungan. Satu hal yang mendorong hal ini adalah suatu pertanyaan “apakah ada sesuatu yang baru” yang ada sekitar kita. Hal ini berkaitan dengan motif ingin tahu (*curiosity motive*) (Rakhmat, 2007:38).

(2) Motif kompetensi

Setiap orang ingin membuktikan bahwa membuktikan bahwa ia mampu mengatasi persoalan kehidupan apapun. Perasaan mampu amat bergantung pada perkembangan intelektual, sosial, dan emosional aman. Apabila orang sudah dapat memenuhi kebutuhan biologinya, dan yakin bahwa masa depannya gemilang, ia sudah dianggap dapat memenuhi kebutuhannya akan kemampuan diri (kompetensi).

(3) Motif cinta

Sanggup mencintai dan dicintai adalah hal esensial bagi pertumbuhan kepribadian. Orang ingin diterima di dalam kelompoknya sebagai anggota sukarela dan bukan yang sukar rela. Kehangatan persahabatan, ketulusan kasih sayang, penerimaan orang lain yang hangat amat dibutuhkan manusia. Berbagai penelitian membuktikan bahwa kebutuhan akan kasih sayang yang tidak terpenuhi akan menimbulkan perilaku manusia yang kurang baik,

orang menjadi agresif, kesepian, frustrasi, bunuh diri (Packard dalam Rakhmat, 2007:38-39).

(4) Motif harga diri kebutuhan untuk mencari identitas

Erat kaitannya dengan kebutuhan untuk memperlihatkan kemampuan dan memperoleh kasih sayang adalah kebutuhan untuk menunjukkan eksistensi di dunia. Kita ingin kehadiran kita bukan saja dianggap bilangan, tetapi juga diperhitungkan. Oleh karena itu, bersamaan dengan kebutuhan harga diri, orang akan mencari identitas dirinya. Hilangnya identitas diri akan menimbulkan perilaku yang patologi (penyakit) : impulsif, gelisah, mudah terpengaruh, dan sebagainya.

(5) Motif akan nilai

Dalam menghadapi gejala kehidupan, manusia membutuhkan nilai-nilai untuk menuntunnya dalam mengambil keputusan atau memberikan makna pada kehidupannya. Termasuk ke dalam motif adalah motif-motif keagamaan. Bila manusia kehilangan ilai, tidak tahu apa tujuan hidup sebenarnya, ia tidak memiliki kepastian untuk bertindak. Dengan demikian, ia akan lekas putus asa dan kehilangan pegangan (Rakhmat, 2007:39).

(6) Motif kebutuhan pemenuhan diri

Kita bukan saja ingin mempertahankan kehidupan, kita juga ingin meningkatkan kualitas kehidupan kita dan memenuhi potensi-potensi kita.

b) Sikap

Sikap adalah kecenderungan bertindak, berpersepsi, berpikir dan merasa dalam menghadapi objek, ide, situasi, dan nilai. Sikap mempunyai daya

pendorong atau motivasi, sikap bukan rekaman masa lalu, sikap mengandung aspek evaluatif dan sikap timbul dari pengalaman (Rakhmat, 2007:40).

c) Emosi

Emosi menunjukkan kegoncangan organisme yang disertai gejala-gejala kesadaran berperilaku, dan proses fisiologis. Emosi mempunyai empat fungsi (Rakhmat, 2007:40), yaitu:

- (1) Sebagai pembangkit energi
- (2) Sebagai pembawa informasi
- (3) Pembawa pesan dalam interpersonal
- (4) Pemberi informasi tentang sumber keberhasilan mereka.

2) Komponen kognitif

Termasuk dalam komponen ini adalah kepercayaan. Kepercayaan adalah keyakinan bahwa sesuatu itu benar atau salah atas dasar bukti, sugesti, otoritas, pengalaman, atau intuisi (Kohler dalam Rakhmat, 2007:43).

3) Komponen konatif

Komponen konatif terdiri kebiasaan dan kemauan. Kebiasaan adalah aspek manusia menetap, berlangsung secara otomatis tidak direncanakan. Kebiasaan merupakan hasil pelaziman yang berlangsung pada waktu yang lama atau sebagai reaksi khas yang diulangi berkali-kali. Sedangkan kemauan erat dengan tindakan, bahkan ada yang mendefinisikan sebagai tindakan yang merupakan usaha seseorang untuk mencapai tujuan Kohler dalam (Rakhmat, 2007:43)

2. Faktor situasional.

Selain faktor personal, faktor situasional juga sangat mempengaruhi kejiwaan manusia. Faktor situasional adalah faktor yang datang dari luar individu. Menurut Sampson dalam Rakhmat (1986:54-58) Faktor situasional meliputi hal-hal sebagai berikut :

a. Faktor ekologis

Keadaan alam akan sangat mempengaruhi gaya hidup dan kejiwaan seseorang. Kaum determinisme lingkungan sering menyatakan bahwa keadaan alam sangat mempengaruhi gaya hidup dan perilaku.

b. Faktor desain dan arsitektur

Dewasa ini telah tumbuh perhatian dikalangan para arsitek pada pengaruh lingkungan yang dibuat manusia terhadap perilaku penghuninya. Satu rancangan arsitektur dapat mempengaruhi pola komunikasi di antara orang yang hidup dalam naungan satu arsitektural.

c. Faktor temporal

Waktu memberi pengaruh terhadap jiwa seseorang. Hal ini telah banyak teliti bahwa waktu memberi pengaruh terhadap bioritma manusia.

d. Faktor suasana perilaku

Lingkungan merupakan beberapa satuan yang terpisah yang disebut suasana perilaku. Pada setiap suasana terdapat pola-pola hubungan yang mengatur perilaku orang-orang didalamnya.

e. Faktor teknologi

Lingkungan teknologis yang meliputi sistem energi, sistem produksi, distribusi, membentuk serangkain perilaku sosial yang sesuai dengan kejiwaannya. Bersamaan dengan itu tumbuhlah pola-pola penyebaran informasi yang mempengaruhi suasana kejiwaan setiap anggota masyarakat. Perubahan pola-pola penyebaran informasi akan mempengaruhi suasana kejiwaan.

f. Faktor sosial

Sistem peranan yang ditetapkan dalam suatu masyarakat, struktur kelompok dan organisasi, karakteristik populasi, adalah faktor-faktor sosial yang menata perilaku manusia. Dalam organisasi, hubungan antara anggota dengan ketua diatur oleh sistem peranan dan norma-norma kelompok. Karakteristik populasi seperti usia, kecerdasan, karakteristik biologis, mempengaruhi pola-pola anggota-anggota populasi tersebut.

g. Faktor psikososial

Persepsi tentang sejauh mana lingkungan memuaskan atau mengecewakan manusia, akan mempengaruhi kejiwaan manusia. Iklim psikososial menunjukkan persepsi orang tentang kebebasan individual, ketepatan pengawasan, kemungkinan kemajuan dan tingkat keakraban.

h. Faktor yang mendorong dan memperteguh perilaku kejiwaan

Kendala situasi mempengaruhi kelayakan melakukan perilaku tertentu. Ada situasi yang memberikan rentangan kelayakan perilaku, seperti situasi di taman. Situasi permisif (terbuka) memungkinkan orang melakukan banyak

hal tanpa rasa malu. Situasi restriktif (tertutup) menghambat berperilaku sekehendak hatinya.

i. Faktor budaya.

Faktor budaya juga sangat mempengaruhi kejiwaan seseorang . Seseorang dengan latar budaya tertentu akan mempunyai jiwa tertentu pula sesuai dengan latar budayanya.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Sinopsis

Anime Kuroko No Basuke merupakan anime yang bercerita mengenai kejuaraan bola basket antar siswa SMA di Jepang. Disamping bercerita mengenai kejuaraan basket, dalam anime tersebut juga diceritakan mengenai persahabatan dan konflik yang terjalin antar para pemain. Anime Kuroko no Basuke terdiri atas 3 season dimana masing-masing season terdiri atas 25 episode.

Dalam season 1 anime Kuroko no Basuke bercerita mengenai tokoh Kuroko yang merupakan mantan pemain basket SMP Teiko yang bergabung dengan tim bola basket SMA Seirin. Dalam season ini juga diceritakan mengenai bergabungnya Kagami Taiga murid pindahan dari Amerika ke tim basket SMA Seirin.

Pada season 2 bercerita mengenai bertemunya tokoh Kagami dengan teman lamanya di Amerika bernama Himuro Tatsuya. Himuro bukan hanya teman lama Kagami, tetapi juga seseorang yang mengajarkan Kagami bermain basket. Hubungan mereka saat berada di Amerika sangat dekat seperti saudara, namun karena persaingan antara keduanya dalam bermain basket membuat mereka bermusuhan. Pada season 2 juga diceritakan kerja keras yang dilakukan tim Seirin untuk menjadi juara dalam kejuaraan nasional tingkat SMA. Banyak hambatan yang harus dihadapi tim Seirin

dalam harus menghadapi tim yang beranggotakan pemain generasi keajaiban seperti tokoh Midorima Shintaro yang bermain di tim Shutoku, tokoh Aomine Daiki di tim Touou dan tokoh Murasakibara yang bermain di tim Yosen.

Dalam season 3 diceritakan tim Seirin yang berhasil memenangkan pertandingan melawan tim-tim sebelumnya dan berhasil melaju ke semifinal kejuaraan Winter Cup. Dalam semifinal mereka kembali menemui hambatan karena harus melawan tim kuat lainnya yaitu Kaijo yang diperkuat oleh Kise Ryouta salah satu anggota generasi keajaiban. Setelah melalui pertandingan yang sengit, akhirnya Seirin berhasil melaju ke partai final dan melawan tim Rakuzan yang diperkuat mantan kapten tim smp Teiko dan pemain terkuat generasi keajaiban yaitu Akashi Seijuro.

Bertemunya Akashi dan Kuroko pada pertandingan final kejuaraan nasional Winter Cup mengulang nostalgia antara mereka berdua. Akashi yang awalnya menemukan bakat Kuroko dalam bermain basket kemudian bersahabat namun konflik yang terjadi pada tim basket SMP Teiko membuat persahabatan mereka renggang. Pertandingan final tersebut juga sebagai ajang pembuktian prinsip kedua tokoh tersebut dan keinginan Kuroko untuk mengembalikan persahabatan antar pemain smp Teiko.

Pertandingan final bola basket winter cup antar SMA pun dimulai, Rakuzan dan Seirin saling mengejar angka. Akashi yang lebih dominan akhirnya memperlebar selisih angka dan membuat Seirin kewalahan. Namun dalam tengah pertandingan, kekompakan Seirin berhasil

menghancurkan Akashi dan pemain Rakuzan. Akashi yang sangat depresi membuat tim Rakuzan bermain kacau dan selisih angka semakin mendekat. Tidak berselang lama, Akashi yang telah bangkit dari keterpurukannya dibabak sebelumnya mengejar selisih angka dari tim Seirin. Namun hal itu percuma, karena pada akhir babak tim Seirin yang mempunyai kerja sama tim yang sangat solid dan mempunyai daya juang yang tinggi berhasil menekuk tim Rakuzan yang dipimpin Akashi. Akashi pun akhirnya mengakui keberhasilan tim Seirin dan hubungan dirinya dengan Kuroko pun kembali membaik.

3.2 Unsur-Unsur Intrinsik Karya Sastra

3.2.1 Tema

Tema Anime Kuroko no Basuke adalah persahabatan. Hal tersebut digambarkan oleh hubungan baik yang terjalin antar pemain generasi keajaiban yang tergabung dalam tim basket SMP Teiko. Mereka sangat menikmati kebersamaan mereka baik sedang didalam ataupun diluar lapangan. Namun persahabatan tersebut rusak karena konflik yang terjadi karena keegoisan Akashi yang mempengaruhi keharmonisan tim sampai mereka lulus dan melanjutkan ke sekolah masing-masing. Kuroko yang berkeinginan hubungan persahabatan tersebut kembali, akhirnya bertekad untuk mengalahkan Akashi untuk menunjukan bahwa basket tidak hanya mengutamakan kemampuan individu tetapi hubungan antar pemain dan kerja sama tim adalah yang paling utama.

Bentuk persahabatan lain yang ditampilkan dalam anime Kuroko no Basuke adalah persahabatan Kuroko dengan anggota tim barunya yaitu SMA Seirin. Walaupun merupakan tim yang baru dan tidak diperhitungkan, tetapi karena kerja sama tim yang baik dan semangat yang dimiliki para pemainnya, hal tersebut mampu membawa tim Seirin menjadi tim yang tangguh dan mengimbangi tim lain yang berisi pemain hebat. Kerja sama tim yang baik tersebut tidak lain merupakan hasil dari persahabatan yang terjalin para pemainnya ketika diluar lapangan.

3.2.2 Tokoh dan Penokohan

3.2.2.1 Tokoh

Ditinjau dari segi peranan dan banyaknya suatu tokoh muncul dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi dua, yaitu tokoh utama dan tokoh tambahan:

1. Tokoh Utama dan Tambahan

Tokoh utama dalam anime Kuroko no Basuke adalah Kuroko Tetsuya. Hal tersebut dibuktikan dari seringnya tokoh tersebut muncul dalam cerita dan menjadi penentu perkembangan alur dalam isi cerita. Tokoh Kuroko merupakan tokoh yang selalu muncul dalam setiap peristiwa dan konflik yang melibatkan tokoh lain. Dimulai dari konflik yang terjadi antara para generasi keajaiban, bergabungnya Kuroko dalam tim Seirin, bertemunya kembali Kuroko dengan para anggota Generasi Keajaiban dalam kejuaraan nasional SMA sampai akhir cerita ketika Kuroko mengalahkan Akashi di

final kejuaraan Winter Cup sekaligus mengakhiri konflik yang terjadi antara mereka.

Sedangkan Tokoh tambahan merupakan tokoh yang jarang dan hanya sesekali muncul sebagai pendukung tokoh utama dalam perkembangan isi cerita. Dalam anime Kuroko no Basuke tokoh tambahannya yaitu Kagami teman Kuroko di klub basket Seirin. Walaupun sering muncul bersama Kuroko, tetapi peran Kagami dalam perkembangan alur cerita tidak kuat dan hanya sebagai pendukung isi cerita. Kagami dalam anime Kuroko no Basuke hanya berperan sebagai pendukung Kuroko dalam penyelesaian konflik yang terjadi dengan anggota generasi keajaiban.

Selain Kagami terdapat tokoh tambahan lain yaitu teman Kuroko dalam tim Teiko yaitu Aomine Daiki, Kise Ryouta, Murasakibara Atsushi, Midorima Shintaro dan Akashi Seijuro. Bukti bahwa mereka merupakan tokoh tambahan adalah seberapa seringnya mereka muncul dalam setiap peristiwa dan apa peranan mereka dalam peristiwa tersebut. Walaupun dalam beberapa episode kebersamaan mereka terlihat, namun peran para anggota generasi keajaiban hanya sebagai pendukung alur dan isi cerita yang melibatkan tokoh Kuroko.

2. Tokoh Protagonis dan Antagonis

Ditinjau dari penggambaran karakter yang ditampilkan dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi tokoh Protagonis dan Antagonis. Tokoh Protagonis

dalam anime Kuroko no Basuke adalah Kuroko Tetsuya. Hal itu dibuktikan karena tokoh tersebut mempunyai watak yang baik dan positif. Contohnya adalah rasa kepeduliannya terhadap rekan satu timnya yaitu Aomine yang mempunyai masalah dan tidak semangat bermain basket, Kuroko datang membantu untuk menyelesaikan masalah dan membujuknya supaya ikut latihan lagi. Bukti lain adalah Kuroko sangat menjunjung tinggi nilai kebenaran, dilihat ketika para pemain Teiko bermain tidak sungguh-sungguh dan hanya mempermainkan lawannya, hanya Kuroko lah yang menentang karena hal tersebut berarti tidak menghargai lawan. Kuroko juga rela keluar dari tim karena para pemain tim Teiko mempermainkan lawannya di final kejuaraan SMP.

Kuroko yang digambarkan sebagai seseorang yang sangat mengutamakan persahabatan dan kerja sama tim, bertentangan dengan Akashi yang digambarkan sebagai tokoh Antagonis karena mempunyai sifat buruk, negatif serta pemicu konflik yang terjadi dalam cerita. Hal itu dibuktikan saat dirinya membuat keputusan yang menjadi awal konflik dan ketegangan antar pemain Teiko karena Akashi menolak untuk kerja sama tim karena dianggap sebagai penghambat. Akashi hanya mengincar kemenangan, dan untuk mendapatkannya dia akan melakukan apapun termasuk membuang rekan satu timnya yang dianggap sebagai penghambat tujuannya.

3. Tokoh Sederhana dan Bulat

Sedangkan berdasarkan perwatakan yang ditampilkan dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi dua tipe yaitu tokoh sederhana dan bulat. Tokoh sederhana dalam anime Kuroko no Basuke adalah Kise Ryouta, Midorima Shintaro dan Murasakibara Atsushi. Hal itu dilihat dari tokoh tersebut hanya memiliki satu watak saja dan tidak diungkapkan sisi kehidupan dan konflik yang dialami sehingga tidak ada perkembangan atau perubahan sifat yang terjadi dalam diri mereka.

Sedangkan tokoh yang termasuk ke dalam tokoh bulat adalah Kuroko Tetsuya, Kagami Taiga, Aomine Daiki dan Akashi Seijuro. Dibuktikan dari diungkapkannya sisi kehidupan dan konflik yang terjadi dalam diri tokoh-tokoh tersebut sehingga mereka mengalami perkembangan watak dan kepribadian.

Kuroko Tetsuya mengalami perkembangan kepribadian karena konflik yang terjadi dalam tim Teiko. Hal tersebut membuat dirinya ingin menjadi lebih kuat dan membuktikan prinsip yang dia pegang. Aomine Daiki mengalami perubahan kepribadian ketika konflik batin dalam dirinya membuat Aomine tidak bersemangat bermain basket. Namun hal itu berubah ketika bertemu Kagami yang membuat dirinya kembali bersemangat.

Tokoh lain adalah Kagami yang diungkap sisi lain kehidupannya ketika konflik dengan Himuro Tatsuya ketika berada di Amerika dan dipertemukan kembali di Kejuaraan SMA di Jepang. Akashi juga diceritakan sisi kehidupannya ketika dia kecil, sampai konflik yang terjadi

antara dirinya dengan Murasakibara yang menyebabkan perubahan kepribadian dalam diri Akashi.

3.2.2.2 Penokohan

1. Kuroko Tetsuya (黒子 テツヤ)

Kuroko dalam Anime Kuroko no Basuke digambarkan mempunyai sifat sebagai berikut.

1) Pekerja Keras

Kecintaan Kuroko kepada olahraga basket membuat dirinya sangat semangat dalam berlatih dengan keras demi masuk ke dalam tim inti basket smp Teiko. Hal tersebut dibuktikan dalam kutipan dibawah ini:

せんせい : いのこれんしゅう ?
 居残り練習 ?
 それは構わんが, 下校時間は守るんだぞ
 黒子 : はい
 (season 3 eps 13 menit ke 06.18)

Guru : Latihan tambahan ?
 Boleh saja, tetapi jangan pulang terlalu malam.
 Kuroko : baik

Kutipan diatas menunjukkan kerja keras yang dilakukan kuroko agar dapat terpilih menjadi pemain inti tim Teiko dengan cara mengikuti latihan tambahan diluar jam latihan.

2) Peduli

Kuroko termasuk orang yang peduli kepada teman-temannya. Dibuktikan dalam kutipan dibawah ini:

黒子 : 青峰くん どうしたんですか ぼーっとして
 青峰 : いや なんでもねえよ
 黒子 : 最近 ^{さいきん} 調子 ^{ちょうし} がいいみたいです
 青峰 : ああ まあな
 なあ…
 あついや なんでもねえよ
 黒子 : そうですか
 ……
 黒子 : うそ ^{とき} 嘘つく時は 必 ^{かなら} ず ^め 目を逸 ^そ らしますね
 青峰 : ^{まい} 参ったな
 黒子 : 別に だから話せとは言いませんよ
 そのうち 話したくなったら話してください
 (season 3 eps 14 menit ke 12.37)

Kuroko : Aomine kun, Kamu kenapa melamun begitu?
 Aomine : tidak ada apa-apa
 Kuroko : akhir-akhir ini permainanmu semakin baik
 Aomine : ya, sepertinya...
 Eh..
 tidak apa-apa
 ……
 Kuroko : kau selalu memalingkan pandanganmu ketika berbohong
 Aomine : ketahuan ya
 Kuroko : kau tidak harus mengatakannya sekarang
 Suatu hari kalau kau sudah siap, ceritakan saja padaku

Dalam kutipan tersebut Kuroko mempertanyakan sikap Aomine yang tidak seperti biasanya dan menyembunyikan sesuatu.

3) Menghargai orang lain

Kuroko merupakan orang yang sangat menghargai perasaan orang lain dan selalu bermain bersungguh-sungguh melawan siapapun.

黒子 : 今日の試合 なぜあんなことをしたんですか
 黄瀬 : 何言ってるっすか 黒子っち遊びっすよ 遊び
 黒子 : でもあんなやり方は 相手に失礼だと思います
 (season 3 eps 16 menit ke 04.43)

Kuroko : pertandingan hari ini, kenapa kalian seperti itu?
 Kise : kenapa, Kuroko chi? Untuk hiburan kan, hiburan...
 Kuroko : tetapi, dengan melakukan hal seperti itu adalah tidak menghargai lawan kita

4) Pantang Menyerah

Kuroko merupakan orang yang pantang menyerah, walaupun dirinya berada dalam posisi tertekan tetapi dia akan tetap bangkit demi mewujudkan cita-citanya.

黒子 :
 ボクは ^か勝ちたい
^{むり}無理でも ^{ふかのう}不可能でも
 みんなと日本一になりたい
 (season 3 eps 20 menit ke 07.53)

Kuroko :
 aku..ingin menang
 Meski sulit, meski tidak mungkin
 Dengan tim ini, aku ingin menjadi yang terbaik di Jepang

2. Aomine Daiki (青峰大輝)

Karakteristik Aomine dalam anime Kuroko no Basuke adalah sebagai berikut.

1) Bijaksana

Ketika Kuroko akan berhenti bermain basket karena merasa dirinya tidak berguna dalam tim, Aomine dengan bijaksana memberi masukan agar Kuroko kembali bersemangat dan tidak menyerah demi meraih cita-citanya menjadi pemain inti tim Seirin.

青峰 :

チームに必要ない選手なんていねえよ
 たとえ試合に出られなくても、
 誰よりも遅くまで残って練習してるやつが
 まったく無力だなんて話があつてたまるかよ
 諦めなければ必ずできるとは言わねえ
 けど諦めたら何も残んねえ
 (Season 3 eps. 13 menit ke 09:39- 10:02)

Aomine :

“tidak ada pemain yang tidak berguna dalam sebuah tim
 Walaupun tidak dapat bermain,
 mereka yang tinggal lebih lama untuk berlatih tidak mungkin tidak berguna
 aku tidak dapat memastikan kau akan berhasil jika tidak menyerah
 tetapi, jika kau menyerah sudah pasti kau akan gagal”

2) Angkuh

Aomine termasuk orang yang angkuh. Dirinya tidak mempunyai keinginan untuk mengikuti latihan basket karena dirinya sudah merasa kuat dengan kekuatan yang dimilikinya dan tidak ada yang mampu mengalahkan dirinya.

黒子 :

青峰くん 練習に戻りましょう
 青峰 :
 なんでだよ
 何のために練習すんだよ
 試合に出ればいやでも勝っちゃうのに

(season 3 eps 15 menit ke 11)

Kuroko :

“Aomine ayo kita kembali berlatih”

Aomine :

“Untuk apa aku berlatih ?

Kau tahu kan aku dapat menang tanpa harus berlatih

3) Rela Berkorban

Ketika Kuroko akan dikeluarkan dari tim karena bermain buruk, Aomine berusaha meyakinkan pelatih agar memberinya kesempatan sekali lagi dengan konsekuensi jika Kuroko masih bermain buruk, dirinya rela keluar juga dari tim.

青峰 :

テツを降格^{こうかく}って

まだ午後^{ごご}の試合^{しあい}が残^{のこ}ってる もう一度^{いちど}だけあいつを

Pelatih :

ダメだ これ以上は見る価値^{み か ち}はない

彼は降格^{こうかく}にする

青峰 :

次ももしダメだったら オレも一緒に降格する

だから もう一度あいつを使ってやってください

(Season 3 eps 13 menit ke 19.10-19.27)

Aomine :

Tetsu akan dikeluarkan?

kita masih ada pertandingan siang hari nanti, berilah dia kesempatan lagi
pelatih :

tidak . Tidak ada alasan lagi untuk melihatnya
dia akan dikeluarkan

Aomine :

Jika dia tidak bermain bagus di pertandingan nanti, aku juga akan keluar
Jadi tolong beri dia kesempatan sekali lagi

3. Kise Ryouuta (黄瀬涼太)

1) Pantang menyerah

Kise merupakan seseorang yang pantang menyerah walaupun dengan kondisinya yang sedang cidera dirinya tetap berjuang untuk mengalahkan Shogo.

コーチ :

黄瀬 行けそうか

黄瀬 :

行けるっす 行かせてください

しょうご 祥吾くんは ぜったいおれ たお 絶対俺が倒す

(season 3 eps 2 menit ke 18.49-19.03)

Pelatih :

Kise kau masih sanggup bertahan?

Kise :

Masih sanggup ,tolong biarkan aku

Shogo kun pasti akan aku kalahkan

2) Bertanggung jawab

Kise merupakan seseorang yang bertanggung jawab atas apa yang dia lakukan termasuk bertanggung jawab untuk menepati janji.

黄瀬 :

おんな 女 だの かたが 肩書きだの ほ 欲しけりゃくれてやるよ いくらでも

んなことより だいじ やくそく 大事な約束があるんすよ おれ 俺には

必ずそこへ行く

(season 3 eps 3 menit ke 12.24)

Kise :

Wanita, gelar silahkan ambil berapapun kau mau

tetapi ada janji yang lebih penting dari itu semua

aku akan menepatinya

4. Midorima Shintaro (緑間真太郎)

Karakteristik Midorima digambarkan sebagai berikut.

1) Disiplin

Midorima merupakan seseorang yang mempunyai disiplin yang tinggi dalam melakukan segala hal.

緑間 : 紫原 歩きながら食べるのはやめろ
 紫原 : やだ
 緑間 : おい
 黄瀬 : ちょっと あの二人って仲悪かったんすか
 青峰 : ^{わる}悪いってほどじゃねえけど
 ^{みどりあいだ なにごと}緑 間 は何事もきっちりしねえと^き気が^す済まねえ^{たいぶ}タイプだし
 ^{むらさきばら いろいろる}紫 原 は色々ルールズなヤツだから
 ^{もと}元から^きあんま^あ気は合ってなかったんだけど

(season 3 eps 14 menit ke 08:59-09:27)

Midorima : murasakibara jangan makan sambil jalan begitu
 Murasakibara : gak ah
 Midorima : oi
 Kise : eh emang mereka berdua tidak akrab ya
 Aomine : mereka bukannya tidak akrab
 Midorima merupakan orang yang disiplin dan melakukan
 segalanya sesuai aturan
 Sedangkan murasakibara merupakan orang yang ceroboh, jadi
 mereka memang sejak awal tidak cocok.

2) Egois

Midorima adalah seseorang yang tidak mau ikut campur mengenai masalah orang lain, dia hanya melakukan suatu hal atas kehendak dirinya sendiri.

緑間 :
 お前らがどうプレイしようが関係ないのだよ
 オレは オレの人事を尽くすだけだ
 (season 3 eps 16 menit ke 15.18)

Midorima :
 Permainan kalian tidak mengganggu diriku
 Aku hanya ingin melakukan apa yang aku mau

5. Murasakibara Atsushi (紫原 敦)

Murasakibara mempunyai karakter sebagai berikut.

1) Pemalas

Murasakibara merupakan anggota tim basket Seirin yang paling pemalas.

黒子 :

紫原君は「キセキの世代」の中でも好戦的なタイプ
 バスケに興味が薄く面倒を嫌う彼は
 本来オフェンスの方が得意なくらいです
 (season 2 eps 23 menit ke 02.28-02.38)

Kuroko :

Murasakibara adalah salah satu penyerang mengerikan dalam generasi keajaiban
 Dia bertahan karena tidak tertarik dengan basket dan pemalas, padahal dia lebih baik dalam menyerang

2) Sombong

Murasakibara adalah orang yang mempunyai sifat sombong karena menganggap kemampuan dan prinsip yang dimiliki oleh orang lain tidak berguna. Seperti dibuktikan dalam kutipan berikut:

紫原 :

どんな理想も俺にとっちゃあただのゴミだ
 (season 2 eps 23 menit ke 05.36)

Murasakibara :

Bagiku semua prinsip kalian adalah sampah

6. Akashi Seijuro (赤司 征十郎)

Akashi Seijuro mempunyai karakter sebagai berikut.

1) Ambisius

玲央 :

前に征ちゃんは言ってた
 勝利することは息をしてるのと同じことだって
 征ちゃんにとって勝利は求めるものじゃない

生きていく上であって当然

(season 2 eps 13 menit ke 06.03-06.15)

Reo :

Sebelumnya sei-chan pernah berbicara kepadaku

Baginya kemenangan itu seperti nafas

Kemenangan bukanlah yang dicari sei-chan

Tetapi sebuah kebutuhan dalam dirinya

Reo teman satu tim Akashi mengutip apa yang dikatakan oleh Akashi mengenai arti sebuah kemenangan dalam hidupnya.

2) Tegas

Akashi merupakan seseorang yang tegas dalam memimpin sebuah tim.

Ketika lawan dapat mencetak angka berturut-turut, Akashi sebagai kapten tim dengan tegas memperingatkan para anggota tim supaya tidak lengah dan berjuang sampai waktu habis.

観客 :

僕がいつ気を抜いていいと言った

試合はまだ終わっていない

一時大差をつけたことで 緊張感が緩んだか

たかだか数ゴール連続で決められた程度で 浮き足立ったのがいい証拠だ

僅差であれば こんな無様な姿を晒すことはなかったはず

ならばいっそ 差などなくなってしまったほうがましだ

少し頭を冷やせ

(season 3 eps 6 menit ke 13.30)

Penonton:

Kapan aku menyuruh kalian untuk lengah?

Pertandingan belum berakhir

Apa kalian terlalu santai karena kita unggul besar?

Keberhasilan mereka memasukkan bola berturut-turut adalah buktinya

Jika jaraknya menipis, kita tidak akan menunjukkan permainan yang payah
 Kalau terus begitu, aku akan memangkas keunggulan kita lebih cepat
 Tenanglah sedikit

3) Sombong

Kesombongan Akashi ketika bertemu Kagami

赤司 :

もちろん^{おぼ}覚えているよ 火神大我^{かがみたいが}

ひとつだけ^{ひと} 忠告^{ちゅうこく}しておこう

僕と視線を変えずに話すことを許しているのは 僕に^{ぼく} 従^{したが}う者^{もの}だけだ

逆^{さか}らう者^{もの}は何^{なん}人^{にん}たりとも 見下ろすことを許さない

(season 3 eps 5 menit ke 12.05-12.24)

Akashi :

Tentu saja aku mengingatmu Kagami Taiga

Aku beri kau satu peringatan

Hanya orang yang mengikutiku yang boleh menatap mataku ketika berbicara denganku

Aku tidak akan membiarkan siapapun menentangku dan meremehkanku

4) Licik

Mayuzumi yang merupakan salah satu anggota tim Rakuzan telah bermain buruk, tetapi Akashi tetap memainkan dirinya namun dibalik hal tersebut ada maksud tertentu. Yaitu memanfaatkan Mayuzumi sebagai alat untuk mengumpan ke pemain lain.

紫原 :

可能性^{かのうせい}とかやる気^きとか 赤^{あか}ちんがそんなふわふわしたもん^{しん} 信^{しん}じるとおも^{おも}う

いまさら^{いまさら} あ^あの^の人^{ひと}に何^{なに}も期待^{きたい}してないよ

一^{いっ}方^{ぽう}的に利用^{りよう}してるだけだね

パスを通す道具として

(season 3 eps 20 menit ke 22.02-22.19)

Murasakibara :

Potensi, semangat apakah menurutmu Aka-chin akan mempercayai hal itu

Dia tidak lagi mengharapkan apapun dari orang itu(Mayuzumi)
 Dia hanya sekedar dimanfaatkan
 Sebagai alat untuk mengumpan

7. Kagami Taiga (火神 大我)

Kagami mempunyai karakteristik sebagai berikut.

1) Ambisius

Sejak pertama kali Kagami datang ke Jepang dan mendaftar ke tim basket Seirin, dia telah mempunyai tujuan untuk menjadi pemain basket terbaik di Jepang dan juga mempunyai keinginan untuk mengalahkan pemain generasi keajaiban.

火神 :
 1-B 5番 火神大我 『キセキの世代』を倒して 日本一になる
 (season 1 eps 2 menit ke 08.34)

Kagami :
 Kagami Taiga kelas 1-B nomor 5 akan mengalahkan generasi keajaiban dan menjadi pemain nomor satu di Jepang

2) Pantang menyerah

Kagami merupakan orang yang pantang menyerah walaupun dirinya dalam kondisi terdesak, dia mampu bangkit dan memenangkan pertandingan.

火神 :
 先輩 ちょっと頼みが...
 青峰とさしでやらせてくれ...です
 先輩 :
 さしで？
 3人係りでも止められない化け物だぞ
 何か勝算はあるの
 火神 :

いや ないっす
 けど やる
 キセキの世代 相手に 一人で勝と うなんてつもりはないし
 (season 2 eps 16 menit ke 17:17- 17:45)

Kagami :
 senior saya ada permintaan
 Ijinkan saya berhadapan satu lawan satu melawan Aomine
 Senior :
 satu lawan satu?
 Kalian bertiga saja tidak mampu mengalahkannya
 Apa kau mempunyai rencana?
 Kagami :
 tidak ada
 Tetapi, saya tetap akan melakukannya
 Aku tidak ingin dikalahkan oleh pemain generasi keajaiban

3) Pekerja Keras

Demi membawa tim Seirin menjadi juara turnamen winter cup, Kagami berjuang dengan segala kemampuannya.

火神 :
 ああ まか 任せろ
 決めるさ
 みんなのおもいを背負ってんだ
 ぜったい 絶対に 決めてみせる
 (season 3 eps 23 menit ke 11.05)

Kagami :
 Serahkan saja padaku
 Akan ku masukkan
 Perasaan semuanya ada bersamaku
 Aku pasti akan mencetak angka

3.2.3 Alur (*Plot*)

Secara umum alur sebuah cerita terdiri dari beberapa tahap. Berikut adalah tahap-tahap yang terdapat pada anime Kuroko no Basuke.

1. Introduksi

Introduksi merupakan bagian awal cerita dan pengenalan tokoh dalam anime Kuroko no basuke. Bagian awal cerita dalam anime Kuroko no Basuke dimulai dari bergabungnya Kuroko ke dalam tim basket Seirin dan Kagami pemain pindahan dari Amerika. Sebelum masuk ke tim Seirin, Kuroko merupakan pemain tim Teiko dikarenakan ada konflik yang terjadi dengan anggota tim yang lain, mereka satu sama lain berpisah sekaligus untuk menunjukan siapa yang terbaik diantara para pemain tim Teiko. Setelah Kuroko bergabung di tim Seirin dan bertemu dengan Kagami, mereka berdua berkomitmen akan mengalahkan para mantan pemain tim Teiko dan membawa tim Seirin menjadi juara nasional.

2. Situasi

Situasi merupakan bagian pertengahan dimana munculnya konflik yang melibatkan tokoh-tokoh dalam anime Kuroko no Basuke. Dalam pertengahan cerita diceritakan mengenai ikut sertanya tim Seirin dalam kompetisi basket nasional. Dalam kompetisi, tim Seirin yang diperkuat Kuroko dan Kagami bertemu dengan tim-tim hebat yang berisi pemain generasi keajaiban yang tergabung bersama Kuroko dulu ketika berada di tim Teiko. Bertemunya para pemain generasi keajaiban mengingatkan kembali janji untuk membuktikan siapa yang terbaik diantara mereka.

Diceritakan ketika berada di tim Teiko, terjadi konflik antar pemain yang mengutamakan ego masing-masing. Semua berpendapat dirinya yang paling hebat, sampai akhirnya Akashi membuat keputusan perpisahan

mereka ketika sudah lulus dan bergabung di tim barunya, sekaligus sebagai ajang pembuktian siapa yang layak menjadi yang terbaik.

3. Resolusi

Resolusi merupakan bagian akhir cerita dan akhir dari konflik yang terjadi dalam anime Kuroko no Basuke. Pada akhir cerita, satu persatu tim yang beranggotakan para pemain generasi keajaiban tumbang. Dan tersisa di partai final adalah tim Seirin yang dimotori oleh Kagami dan Kuroko dan tim Rakuzan yang diperkuat Akashi. Pertarungan antara Kuroko dan Akashi sekaligus untuk membuktikan kemampuan mereka berdua, Akashi yang selama ini bermain individual dan hanya mengutamakan kemenangan bertolak belakang dengan prinsip Kuroko yang mengutamakan kerja sama dan keharmonisan tim.

Pertempuran kedua tim sangat sengit, sampai akhirnya Akashi yang bermain individual dibuat terpuruk dengan kerja sama tim yang baik antara Kuroko dan Kagami. Hal itu juga yang membuat Akashi sadar akan pentingnya sebuah kerja sama tim. Namun, hal tersebut tidak dapat membantu tim Rakuzan untuk memenangkan pertandingan. Mereka harus kalah dan mengakui kehebatan tim Seirin yang berhasil menjadi juara Winter Cup.

Dari awal cerita sampai akhir cerita yang telah dijelaskan diatas, dapat diketahui alur yang digunakan pada anime Kuroko no Basuke dari Season 1 sampai Season 3 adalah alur campuran maju-mundur.

Dikarenakan pada pertengahan cerita terdapat beberapa adegan flashback cerita ketika para pemain generasi masih berada di tim Teiko.

3.2.4 Latar (*Setting*)

1. Latar Tempat

Anime Kuroko no Basuke yang bercerita mengenai permainan bola basket tidak terlalu memiliki banyak latar tempat, karena sebagian besar cerita dalam anime tersebut menggunakan latar tempat di lapangan bola basket.

Berikut latar tempat dalam anime Kuroko no Basuke:

a. Lapangan basket SMP Teiko

Lapangan basket SMP Teiko adalah tempat dimana anggota generasi keajaiban dan para pemain smp Teiko berlatih basket.



b. Lapangan basket SMA Seirin

Lapangan basket sma Seirin merupakan tempat para pemain tim basket SMA Seirin berlatih.



c. Apartemen Kagami

Apartemen Kagami merupakan tempat dimana tim Seirin berkumpul sebelum pertandingan melawan Rakuzan.



d. Pemandian Air Panas

Tempat ini merupakan tempat dimana Tim Seirin berkumpul dan beristirahat setelah bertanding melawan tim Shutoku dipenyisihan Winter Cup.



e. Stadion Basket “Metropolitan Gymnasium”

Stadion Metropolitan Gymnasium merupakan tempat dimana kejuaraan nasional Winter Cup berlangsung.



f. Bandara

Bandara merupakan tempat dimana para pemain tim Seirin mengantarkan kepergian salah satu rekannya yang akan menjalani pengobatan karena cedera yaitu Kiyoshi Teipei.



2. Latar Waktu

a. Pagi Hari

Pagi hari sebelum upacara sekolah dimulai didepan para peserta upacara, para pemain sma Seirin berkumpul dan mendeklarasikan janji mereka untuk membawa tim bola basket sma Seirin menjadi yang terbaik di Jepang.

誠凛のコーチ :

具体的かつ高い目標と

それを必ず達成しようとする意志がほしいの

んで今年 学年 クラス 名前 今年の目標を

ここから宣言してもらいます

.....

火神 :

1-B 5番 火神大我 『キセキの世代』を倒して 日本一になる

(season 1 eps 2 menit ke 06.51-07.04)

Pelatih :

Aku perlu tau apa kalian mempunyai tujuan yang serius dan tekad

Sekarang sebutkan kelas ,nama dan tujuan kalian tahun ini disini (didepan peserta upacara)

.....

Kagami :

Kagami Taiga kelas 1-B nomor 5 akan mengalahkan generasi keajaiban dan menjadi pemain nomor satu di Jepang

b. Siang Hari

Siang hari adalah waktu dimana tim Seirin bertanding di turnamen Winter Cup.

誠凛のコーチ :

午後から試合だから それまでには絶対戻りなさいよ

(season 2 eps 13 menit ke 09.05)

Pelatih Seirin :

Karena siang ini kita akan bertanding, kembalilah sebelum waktu itu

Pelatih tim Seirin memberi tahu Kuroko untuk kembali ke lapangan sebelum pertandingan dimulai.

c. Malam Hari

Malam hari merupakan waktu dimana tim Seirin makan bersama untuk merayakan kemenangan setelah selesai menjalani pertandingan melawan tim Touou.



d. Musim Panas

Musim panas adalah ketika tim Seirin menjalani pelatihan sebelum tournament winter cup.

誠凛のコーチ :

今年は夏休みの始めと終わり

海と山で 合宿二回よ

誠凛のプレイヤー:

両方来ちゃった

Hyuga :

夏休み明けたら ウインターカップ予選はすぐそこだ

この休みをどこまで有効に使えるかが大事だ

(season 1 eps 21 menit ke 02.17)

Pelatih Seirin :

Pada tahun ini, awal dan akhir liburan musim panas

Kita akan pergi ke pantai dan gunung

Pemain Seirin :

Kedunya??

Hyuga :

Penyisihan turnamen Winter Cup dimulai setelah liburan musim panas

Sangat penting untuk menggunakan semaksimal mungkin liburan musim panas ini

Dalam kutipan tersebut terlihat pelatih Seirin akan mengadakan latihan selama liburan musim panas untuk persiapan menghadapi kejuaraan Winter Cup.

e. Musim Dingin

Musim dingin adalah waktu dimana kejuaraan nasional sma Winter Cup berlangsung.

誠凜の選手 :

やべえー 真冬にまさかロッカー室で寝るとか…

(season 2 eps 19 menit ke 00.32)

Pemain Seirin :

Aduh aku tidak menyangka akan tertidur diruang ganti saat musim dingin

Dalam kutipan tersebut Hyuga sebagai salah satu pemain Seirin mengeluh karena dirinya tertidur diruang ganti setelah bertanding.

3. Latar Sosial

Latar sosial tokoh dalam anime Kuroko no Basuke adalah golongan strata sosial kelas atas. Hal tersebut dibuktikan mereka merupakan pemain basket SMA unggulan di Jepang yang lolos untuk mengikuti kejuaraan nasional. Tokoh-tokoh tersebut merupakan pemain-pemain terpilih yang mempunyai keahlian di bidang basket yang tidak semua orang memiliki keahlian dalam bidang tersebut. Mereka juga dijuluki Kiseki no Sedai atau generasi keajaiban yang berarti mereka merupakan pemain basket yang mempunyai

kemampuan diatas pemain basket biasa sehingga mereka menjadi pemain kunci dalam tim yang diperkuatnya.

3.3 Struktur Kepribadian Tokoh Akashi Seijuro

Pembahasan berikut ini merupakan analisis berdasarkan teori yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya yaitu faktor yang berpengaruh dalam terbentuknya suatu kepribadian dan struktur kepribadian Id, Ego dan Superego tokoh Akashi Seijuro dalam anime Kuroko no Basuke.

Alasan pemilihan tokoh Akashi Seijuro dikarenakan tokoh tersebut merupakan pemicu konflik yang terjadi. Dalam anime tersebut juga diungkapkan berbagai sisi kehidupan yang dialami oleh Akashi Seijuro. Sehingga dapat membantu penulis untuk menganalisis kepribadian tokoh tersebut menggunakan teori Sigmund Freud berdasarkan fakta yang telah dipaparkan dalam cerita.

3.3.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kepribadian

Setiap individu pasti mempunyai kepribadian yang berbeda satu dengan yang lain. Perbedaan tersebut terjadi disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi seperti bagaimana kondisi keluarga, lingkungan sekitar dsb. Dalam pembahasan berikut akan dijelaskan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian dalam tokoh Akashi Seijuro.

3.3.1.1 Faktor Personal

1. Biologis

Akashi merupakan putra tunggal dalam keluarga Seijuro. Kedua orang tua Akashi merupakan orang yang terpandang di Jepang. Ayah Akashi terkenal sebagai sosok yang perfeksionis dan sangat tegas dalam mengajarkan Akashi berbagai ilmu pengetahuan. Ayah nya Akashi menginginkan anaknya menjadi seseorang yang kuat dan diatas orang lain. Sifat tersebut menurun ke Akashi sehingga dirinya mempunyai sifat perfeksionis yang tinggi dan tidak mau dianggap remeh oleh orang lain. Apa yang menjadi keinginannya harus terlaksana dan tidak boleh ada yang menentang. Salah satunya terlihat pada bagian cerita dimana dirinya direndahkan oleh rekan satu timnya dan Akashi tidak terima dan menantanginya bertanding.

赤司 :
 あまり^{ぼく}僕を^{おこ}怒らせるな
 僕に^{さか}逆らうやつは ^{おや}親でも^{ゆる}許さない
 (season 3 eps 15 menit ke 15.29-15.36)

Akashi:
 siapapun yang menentangku tidak akan aku ampuni bahkan orang tuaku sendiri

2. Sosiopsikologis

1) Afektif

a. Sosiogenesis

(a) Motif Ingin Tahu

Rasa ingin tahu Akashi sangat besar ketika hal tersebut sesuai dengan apa yang menjadi keinginannya. Akashi yang berkeinginan untuk mencari pemain keenam dalam tim Teiko merasa sangat tertarik saat bertemu

dengan Kuroko. Dirinya akhirnya mencari tahu bakat apa yang ada dalam diri Kuroko apakah berguna atau tidak untuk timnya.

赤司 :

かれ すこ きょうみ
彼に少し興味がある

わる すこ お れ つ あ
悪いが 少しオレに付き合ってくれないか

(season 3 eps 13 menit ke 10.25-10.34)

Akashi :

aku sedikit tertarik kepadanya (kuroko)

Maaf, apakah bisa berbicara sebentar denganku

(b) Motif Kompetensi

Rasa percaya diri yang ada didalam diri Akashi mengenai keahlian yang dimilikinya sehingga menganggap dirinya tidak terkalahkan dan yakin dapat memenangkan setiap pertandingan dengan mudah. Hal tersebut terlihat ketika Akashi bertemu dengan Midorima dipertandingan basket SMA, dirinya mengatakan kepada Midorima akan memenangkan pertandingan tersbut dengan mudah, karena dirinya selama ini tidak terkalahkan oleh siapapun lawannya.

緑間 :

か
勝たせてもらおうぞ 赤司

赤司 :

む り しんたろう
それは無理だ 真太郎

いちど ぼく とうりょう
一度でも僕に投了させたことがあったかい

緑間 :

しょうぎ ば す け ちが
将棋とバスケは違うのだよ

赤司 :

同じさ

ぼく まちが い いちど
僕が今まで間違ったことを言ったことは 一度もない

か ぼく ただ
すべてに勝つ僕は すべて正しい

(season 3 eps 4 menit ke 15.24-15.47)

Midorima:

aku yang akan menang Akashi

Akashi:

itu tidak mungkin Shintaro

Apakah kau sekalipun pernah membuatku menyerah?

Midorima:

shogi dan basket adalah hal yang berbeda

Akashi:

sama saja

aku tidak pernah sekalipun membuat kesalahan dalam hidupku

(c) Cinta

Basket merupakan olahraga yang dia pelajari sejak kecil dari ibunya.

Ayahnya yang awalnya tidak setuju Akashi bermain basket pun akhirnya

mengijinkannya dengan syarat Akashi selalu memenangkan pertandingan.

Ketika masuk SMP, Akashi dipertemukan dengan sahabat-sahabat yang juga menyukai basket. Rasa cintanya pada kedua hal tersebut memotivasi

Akashi untuk mempertahankan keduanya dengan cara apapun.

赤司 :

バスケットボール 母の残してくれたよりどころ

厳格な父も勝利する限り バスケットに打ち込むことを許してくれた

帝 光 バスケット部の練習はハードだが 苦ではなかった

それ以上に 思う存分バスケットができ仲間と過ごす日々が楽しかった

そして果たした 全中2連覇

他の誰とも不可能だった

彼らとだから 叶えられた

Akashi :

basket adalah pondasi yang ditinggalkan oleh ibuku

Bahkan ayahku yang keras mengijinkanku untuk terus bermain basket selama aku menang

Latihan basket tim Teiko keras tetapi menyenangkan

Apalagi aku menikmati hari-hariku bermain basket bersama teman satu tim
 Dan kami dapat memenangkan gelar juara 2 kali berturut-turut
 Mungkin pencapaian itu mustahil bagi orang lain
 Tetapi karena bersama mereka semua menjadi mungkin.

(d) Harga diri

Seorang Akashi merupakan sosok perfeksionis yang mempunyai harga diri tinggi dan dirinya tidak mau berada dibawah orang lain. Ketika Akashi bertanding dengan para sahabatnya, dirinya tidak mau mengalah dan melakukan apapun untuk menang. Hal tersebut dia lakukan demi menjaga harga dirinya di depan teman-temannya. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam kutipan berikut:

赤司 :
 彼らが敵となっても同じことだ
 僕は僕の強さを証明し続ける
 (season 3 eps 23 menit ke 20.31-20.36)

Akashi:
 Walaupun mereka menjadi lawanku semua akan tetap sama
 Aku akan tetap membuktikan kekuatanku

(e) Motif akan nilai

Akashi sejak kecil telah terbiasa diajarkan oleh orang tua sebagai anak yang disiplin dan dituntut untuk menguasai segala macam ilmu pengetahuan agar dirinya dapat bersaing dan menjadi yang terbaik diantara semua orang dalam segala hal. Hal tersebut juga berlaku ketika Akashi mengikuti kegiatan bola basket, dirinya dituntut untuk memenangkan segala pertandingan. Nilai kemenangan yang diajarkan oleh orang tuanya tersebut, menjadikan hal tersebut menjadi prinsip dalam dirinya.

赤司 :

名門に生まれ、常に人の上に立ち
 勝つことを義務付けられてきた
 唯一の安息を与えてくれた母を失っても
 立ち止まることなど 許されなかった
 (season 3 eps 23 menit ke 18.17-18.30)

Akashi :

terlahir dikeluarga terpandang, aku selalu diatas orang lain
 Aku diharuskan untuk selalu menang
 Bahkan ketika aku kehilangan ibuku
 Aku tidak diperbolehkan untuk diam

(f) Pemenuhan diri

Persahabatan yang terjalin antara Akashi dengan para pemain generasi keajaiban sangatlah erat. Hampir setiap waktu mereka menghabiskan waktu bersama baik di dalam maupun di luar lapangan. Pentingnya nilai persahabatan tersebut membuat Akashi termotivasi untuk terus mengembangkan kekuatan yang dimiliki dirinya demi menjaga persahabatan tersebut agar tidak meninggalkan dirinya.

赤司 :

オレはもっとも強くならねばならなかった
 彼らとバスケットを続けるために
 (season 3 eps 23 menit ke 20.00-20.05)

Akashi :

Aku harus menjadi yang terkuat
 agar dapat bermain basket dengan mereka terus.

b. Sikap

Akashi merupakan seseorang yang menemukan bakat Kuroko ketika berada di SMP Teiko. Kuroko mempunyai keahlian dalam memberi umpan dan mengalihkan pandangan lawan sehingga dirinya disebut sebagai pemain bayangan keenam. Pengalaman yang dimiliki Akashi tersebut mempengaruhi sikapnya ketika bertemu dengan Mayuzumi. Dirinya ingin menjadikan Mayuzumi menjadi pemain bayangan keenam yang baru seperti Kuroko karena melihat Mayuzumi mempunyai bakat seperti Kuroko yaitu keahlian dalam mengumpan.

赤司 :
つくづく似ていると思って
「幻のシックスマン」に
黛千尋 あなたに新しい「幻のシックスマン」になってほしい
(season 3 eps 19 menit ke 02.52-03.13)

Akashi :
Aku hanya merasa dirimu mirip
Dengan “pemain bayangan keenam”
Mayuzumi Chihiro aku ingin membuatmu menjadi pemain bayangan keenam yang baru

c. Emosi

Akashi merupakan seseorang yang perfeksionis dan mempunyai prinsip kemenangan adalah segalanya. Dirinya akan tersulut emosi ketika prinsip tersebut tidak terpenuhi. Hal tersebut terlihat ketika dirinya sangat marah karena dirinya akan dikalahkan oleh Murasakibara dalam pertandingan satu lawan satu. Prinsip yang selama ini dimilikinya akan tercoreng dengan kekalahan tersebut sehingga membuat Akashi sangat marah dan mengeluarkan segala kekuatannya untuk menang.

赤司 :
 おれが 赤司征十郎が負ける
 ありえない そんなこと あってはならない
 勝たなければならない
 誰が相手でも, 何があっても
 この世は 勝利がすべてだ
 勝者は肯定され 敗者は否定される
 すべてに勝つ僕は すべて正しい
 (season 3 eps 15 menit ke 14.34-15.02)

Akashi :
 aku, Akashi Seijuro akan kalah?
 Tidak boleh, hal ini tidak boleh terjadi
 Aku harus menang
 Siapapun lawannya , apapun yang terjadi
 Didunia kemenangan adalah segalanya
 Kemenangan akan diakui, kekalahan akan dilupakan
 Karena aku selalu menang, aku selalu benar

2) Kognitif

Bentuk keyakinan dalam diri Akashi mengenai prinsip kemenangan dan menjadi yang terbaik merupakan komponen kognitif. Prinsip tersebut didasari oleh kebiasaan dan pengetahuan yang diberikan oleh ayah Akashi agar dirinya selalu menjadi yang terbaik diantara orang lain. Hal tersebut terlihat saat dirinya bertanding satu lawan satu melawan Murasakibara. Ketika dirinya akan mengalami kekalahan, keyakinan dalam dirinya untuk bisa menang memotivasi Akashi agar berjuang untuk mengalahkan Murasakibara.

赤司 :
 この世は 勝利がすべてだ
 勝者は肯定され 敗者は否定される

(season 3 eps 15 menit ke 15.02)

Akashi :
Didunia kemenangan adalah segalanya
Kemenangan akan diakui, kekalahan akan dilupakan

3) Konatif

Ketika dirinya melawan tim Seirin dalam pertandingan final kejuaraan basket SMA, pertahanan tim Rakuzan yang diperkuat Akashi berulang kali dapat ditembus dan membuat tim Seirin unggul. Namun, karena kemauan yang dimiliki Akashi untuk memperoleh kemenangan begitu besar, membuat dirinya berusaha melakukan apapun agar tercapainya hal tersebut bahkan dengan cara bermain individual dan membuang rekan satu timnya.

赤司 :
これは忠告だ
この状態になるトリガーは勝利を人を動かすことによってではなく
自分が動くことによって必ずもぎとるという意志だ
つまりボクが己の力のみで戦うと決めた時お前たちに失望し
見限った時だ

(season 3 eps 22 menit ke 17:29- 17:51)

Akashi :
ini peringatan
Pemicu untuk masuk kedalam kondisiku ini adalah ketika aku tidak lagi membutuhkan orang lain untuk menang
Itu berarti aku memutuskan untuk bertarung dengan kekuatanku sendiri dan saat itulah aku tidak lagi percaya dengan kalian dan membuang kalian.

3.3.1.2 Faktor Situational

1. Faktor Temporal

Keluarga Akashi merupakan orang yang terkenal di Jepang. Semasa kecilnya Akashi selalu disibukkan dengan belajar mengenai segala ilmu pengetahuan.

Orang tuanya mengajarnya dengan tegas dan disiplin. Dirinya sejak kecil juga dituntut untuk menjadi yang terbaik dan diatas orang lain. Hal tersebut berlanjut sampai dirinya dewasa. Rutinitas dan semua hal yang diajarkan oleh orang tua Akashi sejak kecil sangat berperan penting dalam pembentukan kepribadian dalam diri Akashi.

緑間 :
 あかし にほんゆうすう めいか こ
 赤司は日本有数の名家の子だ
 あと つ
 その跡を継ぐため
 いえ きび えいさいきょういく ほどこ
 家は厳しく あらゆる英才教育を施されている
 (season 3 eps 14 menit ke 08.33-08.42)

Midorima :
 Akashi sudah terkenal dikawasan Jepang
 Dan sebagai pewaris
 Keluarganya membesarkan dirinya dengan tegas dan dididik dengan berbagai pengetahuan

2. Faktor Suasana Perilaku

Ketika Akashi berhadapan dengan tim Seirin di partai final, Akashi sangat bersemangat dan mempunyai tekad yang kuat untuk mengalahkan tim Seirin. Dirinya merasa sedang berada dalam kondisi terbaiknya dan akan mengeluarkan semua kekuatannya untuk mengalahkan tim Seirin. Hal tersebut membuat dirinya bermain dari awal dan memberi intruksi kepada anggota timnya agar tidak lengah.

根武谷 :
 赤司 今日もスタートから出んだよな
 赤司 :
 もちろんだ 彼らは強い 決して油断できない
 (season 3 eps 17 menit ke 12.44-12.53)

Nebuya :
 Akashi kau akan bermain dari awal kan?

Akashi :

Tentu saja, mereka kuat oleh karena itu kita tidak boleh lengah

3. Faktor Sosial

Akashi merupakan anak yang terlahir dalam lingkungan keluarga terpendang di Jepang. Orang tua mengajarkan Akashi dengan tegas dan sangat disiplin. Akashi dituntut orang tuanya agar selalu menjadi yang terbaik diantara orang lain dalam segala hal. Selain itu, Akashi berada di sekolah favorit sehingga menuntut Akashi untuk diatas teman sekolahnya. Faktor tersebut menjadikan Akashi terbiasa dengan kedisiplinan dan persaingan dengan orang lain.

父の赤司 :

征十郎 部活動の全国大会で優勝したそうだな

赤司 :

はい

父の赤司 :

学業の方はどうだ

赤司 :

問題ありません

父の赤司 :

ならばいい 両方この調子で続けなさい

文武両道 あらゆる面で秀でてこそ 赤司家の人間だ

(season 3 eps 15 menit ke 09.01-09.25)

Ayah Akashi :

Seijuro apakah benar tim mu menang kejuaraan nasional

Akashi :

Iya

Ayah Akashi :

Bagaimana dengan nilai sekolahmu?

Akashi :

Tidak ada masalah

Ayah Akashi :

Kalau begitu tidak ada masalah. Lakukan kedua kegiatan itu

Laki-laki dari keluarga Akashi harus menguasai semua bidang

4. Faktor Psikososial

Akashi merupakan kapten tim dalam tim SMP Teiko dan bersahabat baik dengan para pemain lain. Namun, hari demi hari bakat para pemain terus berkembang dan menjadi pemain yang tidak terkalahkan. Faktor tersebut membuat dirinya dihantui kekhawatiran jika dirinya tidak dapat memimpin mereka dan para sahabatnya tersebut akan meninggalkan dirinya.

赤司 :

ある時からチームは 勝利至上主義へと傾いていく
 時を同じくして 彼らは次々と自らの才能を開花させ始めた
 その成長は 手に負えなくなることへの恐怖となり
 置いていかれることへの焦りとなった
 (season 3 eps 23 menit ke 19.17-19.37)

Akashi :

Pada suatu ketika tim hanya menginginkan kemenangan belaka
 Dan saat itu juga satu demi satu bakat para pemain berkembang
 Perkembangan itu berubah menjadi ketakutan jika aku tidak mampu
 mengendalikan mereka
 Aku juga cemas mereka akan meninggalkanku

5. Faktor yang mendorong dan memperteguh perilaku kejiwaan

Setelah lulus SMP, para anggota generasi keajaiban berpisah dan melanjutkan ke sekolah yang berbeda. Sebagai salah satu anggota generasi keajaiban, faktor tersebut mendorong Akashi untuk membuktikan siapa yang paling kuat diantara para generasi keajaiban ketika mereka berhadapan dengan tim yang mereka perkuat.

赤司 :

そもそも僕らは「キセキの世代」などと一括りに呼ばれるのを嫌悪している

もし戦^{たたか}えば必^{かなら}ず優劣^{ゆうれつ}がつくはずだし
 自分^{じぶん}より上^{うえ}がいるはずがない
 それを証^{しょうめい}明^{めい}するために 自分^{じぶん}以外^{いがい}を淘汰^{とうた}しなければ 氣^きがすすまない
 理屈^{りくつ}ではなく 本能^{ほんのう}が
 (season 3 eps 16 menit ke 18:28-18:53)

Akashi :

Sejak awal kita dikumpulkan bersama dalam satu bagian yaitu generasi keajaiban.
 Saat kita berhadapan, kita bisa mengetahui siapa yang lebih kuat
 Masing-masing diri kita merasa paling hebat
 Oleh karena itu, untuk membuktikannya tidak ada cara lain selain berpisah
 Itu bukan logika tetapi insting

3.3.2 Struktur Kepribadian Tokoh Akashi Seijuro

Faktor-faktor yang terjadi dalam diri Akashi baik dari dalam diri sendiri ataupun pengaruh lingkungan sekitar sangat berperan aktif dan sebagai landasan dalam pembentukan struktur kepribadian dalam diri Akashi.

Menurut Sigmund Freud struktur kepribadian meliputi aspek *id*, *ego* dan *superego*. Ketiga aspek ini saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Id merupakan sifat biologis dari lahir yang dimiliki setiap individu. Sedangkan Ego merupakan respon yang muncul dalam diri seseorang berdasarkan Id. Sebelum Ego muncul, terlebih dahulu Superego bertugas untuk membenarkan atau menyalahkan Id tersebut apakah sesuai atau tidak berdasarkan nilai moral dan sosial dalam masyarakat sebelum akhirnya Ego melakukan tindakan. Bentuk keterkaitan ketiga struktur tersebut dapat ditemui dalam konflik yang dialami Akashi baik dari dalam dirinya sendiri(internal) ataupun lingkungan sekitar(eksternal). Berikut ini merupakan penjabaran konflik tersebut.

3.3.2.1 Konflik Internal

1. Konflik Batin Akashi Ketika Diantar Ke Sekolah Oleh Supir

Id yang muncul dalam diri Akashi yaitu keinginan untuk tidak diejek teman sekolahnya karena faktor perfeksionis dalam diri Akashi. Superego dalam diri Akashi muncul untuk memberitahukan tentang rasa patuh dan ketidakinginan menyakiti hati orang tuanya yang telah memberi fasilitas kepada dirinya. Namun dalam hal ini id dalam diri Akashi lebih dominan daripada Superego, sehingga *ego* mengabulkan keinginan *id* dengan meminta supir pribadinya untuk tidak mengantarkan dia ke sekolah agar tidak diejek oleh teman-temannya. Hal tersebut terlihat dalam kutipan berikut:

ドライバ :
 本当にここよろしいのですか
 赤司 :
 明日からは送迎もいない
 ドライバ :
 それではお父上に
 赤司 :
 父は関係ない
 それに 毎朝これでは笑われてしまうよ
 (season 3 eps 13 menit ke 03:00-03:12)

Supir :
 apakah benar hanya sampai disini saja?
 Akashi :
 mulai besok saya tidak perlu diantar lagi
 Supir :
 tapi ayah anda..
 Akashi :
 ayah tidak ada hubungannya
 Lagipula aku akan diejek jika setiap pagi diantar

2. Akashi Berkeinginan Untuk Merubah Ritme Permainan dalam Tim Walaupun Timnya Sudah Kuat

Keinginan Akashi dalam mencari sesuatu hal yang berbeda dalam sebuah tim seperti seseorang pemain keenam yang mampu merubah ritme permainan. Walaupun tim yang dimiliki saat ini sudah mempunyai kekuatan yang hebat. Dalam peristiwa tersebut, id dalam diri Akashi yang muncul adalah keinginan dirinya untuk mencari perubahan untuk masa depan tim. Superego dalam diri Akashi muncul untuk mencegah keinginan Akashi karena timnya sudah cukup tangguh dan dapat dikembangkan melalui kemampuan masing-masing pemain. Namun, id Akashi lebih mendominasi karena keinginan tersebut bukan masalah kemampuan pemain, tetapi Akashi menginginkan pemain keenam yang dapat merubah ritme permainan. Ego merealisasikan id dan mencari tambahan pemain keenam tersebut. Hal tersebut terlihat dalam kutipan berikut:

赤司 :
ゆうしょう
 優勝こそしたが あぶ 危ない場面 ぼめん もあった
らいねん 来年 さいらいねん 再来年のことを かんが 考えると ばんじゃく 盤石 い とは言い難い がた
 緑間 :
 オレたちがより実力をつけるのではダメなのか
 赤司 :
せんりよくてき 戦力的には いま 今でも問題ない もんだい
 だがすべてが せいこうほう 正攻法すぎる
ほ 欲しいのは へんか 変化
たと 例えば しあい 試合の なが 流れを か 変えたい とき 時に しげ 重宝 たから する しっくすまん シックスマン
 (season 3 eps 13 menit ke 07:35-08:00)

Akashi :

kita memang menang, tetapi ada hal yang kutakutkan
 Dalam satu atau dua tahun kedepan, semuanya dapat berubah
 Midorima :
 apakah dengan mengembangkan kemampuan kita tidak cukup ?
 Akashi :
 soal kemampuan kita tidak punya masalah
 Tetapi, semuanya terlalu mulus
 Keinginanku adalah perubahan
 Contohnya seorang pemain keenam yang dapat merubah ritme pertandingan

3. Konflik Batin Akashi Ketika Bertanding Melawan Sahabatnya

Ketika akan kalah dalam pertandingan satu lawan satu melawan Murasakibara, konflik batin dalam diri Akashi muncul mengenai prinsip dirinya yang harus selalu benar untuk memperoleh pengakuan dari orang lain, dilain sisi lawan yang sedang dihadapinya saat ini merupakan teman satu timnya. Id dalam diri Akashi muncul untuk memenangkan pertandingan melawan siapapun. Namun, superego muncul karena yang sedang dihadapi Akashi merupakan teman satu timnya. Id dalam diri Akashi yang lebih dominan mendorong ego melakukan tindakan dengan menjadikan Murasakibara menjadi lawan yang harus dikalahkan agar dirinya diakui dan menunjukan superioritasnya sebagai seseorang yang tak terkalahkan.

赤司 :
 おれ ^{あかしせいじゅうろう} 赤司征十郎が ^ま 負ける
 ありえない そんなこと あってはならない
^か 勝たなければならない
^{だれ} 誰が ^{あいて} 相手でも ^{なに} 何があっても
 この世は ^よ 勝利が ^{しょうり} すべてだ
^{しょうしゃ} 勝者は ^{こうてい} 肯定され ^{はいしゃ} 敗者は ^{ひてい} 否定される
 すべてに ^か 勝つ ^{ぼく} 僕は ^{ただ} すべて正しい

(season 3 eps 15 menit ke 14.34-15.02)

Akashi :
aku, Akashi Seijuro akan kalah?
Tidak boleh, hal ini tidak boleh terjadi
Aku harus menang
Siapaapun lawannya , apapun yang terjadi
Didunia kemenangan adalah segalanya
Kemenangan akan diakui, kekalahan akan dilupakan
Karena aku selalu menang, aku selalu benar

4. Keterpurukan Akashi Karena Tidak Mampu Mengalahkan Kagami dan Kuroko

Akashi yang mempunyai watak perfeksionis dan harga diri tinggi mengalami depresi karena dikalahkan oleh Kagami dan Kuroko. Dalam peristiwa ini, *id* yang muncul dalam diri Akashi sangat dominan mengenai keinginan dirinya untuk mengalahkan lawannya dengan cara apapun. Ego yang mengikuti kemauan id merespon dengan bermain individu demi kemenangan. Namun ditengah pertandingan terdapat kejadian tidak terduga, sehingga ego tidak dapat mencapai apa yang diinginkan id. Karena hal tersebut Akashi menjadi terpuruk dan bermain kacau.

洛山のコーチ :
^{しん}信じられん ^{あかし}赤司とはここまで脆い選手だったのか
^{てんさ}点差が^{ちぢ}縮まっただけなら ^{どう}動じるはずはない
 だが ^ゆ揺らいだ^{げんいん}原因は
 あの二人に^{ふたり}勝ちを^か決定づける^{けつてい}切り札を^き破られたことだ
 (season 3 eps 23 menit ke 16:15-16:31)

Pelatih :
tidak dapat dipercaya permainan Akashi kacau tidak beraturan
mentalnya tidak akan goyah meski lawan memimpin
tetapi penyebabnya adalah
mereka berdua berhasil mengalahkan kartu andalan yang dimilikinya

5. Permintaan Maaf Akashi Kepada Anggota timnya

Setelah mengalami keterpurukan karena senjata andalannya dikalahkan oleh Kagami dan Kuroko, Akashi bangkit dan kembali bekerja sama tim untuk memenangkan pertandingan. Keinginannya untuk selalu menang (*id*) justru membawa petaka bagi dirinya dan tim. Akhirnya *superego* dalam diri Akashi muncul dan menyesali kesalahan dirinya karena telah bermain individu dan membuat permainan kacau. *Superego* mendorong *ego* untuk meminta maaf ke semua rekan satu timnya dan membantunya untuk memenangkan pertandingan melawan Seirin.

赤司 :
 ああ ^{みぐる}見苦しい ^{すがた}姿 ^みを見せた
 それについては ^{わる}悪い ^{おも}と思っている
 すまない
 もう一度 ^{いちど} ^{ちから}力を ^か貸してほしい
 まことりん ^か誠 凛に勝つために
 (season 3 eps 24 menit ke 02.27-02.47)

Akashi :
 Aku sudah menunjukkan penampilan yang buruk
 Dan aku merasa menyesal
 Maaf
 Pinjamkan aku kekuatan kalian sekali lagi
 Untuk menang melawan Seirin

6. Konflik Batin Akashi ketika timnya mengalami kekalahan

Dalam peristiwa ini *id* yang muncul dalam diri Akashi adalah kekecewaan karena mengalami kekalahan dalam pertandingan final melawan tim Seirin. Namun *Superego* muncul yang meyakini bahwa kekalahan tersebut

merupakan suatu hal yang baik untuk diri Akashi. Superego yang lebih dominan mendorong ego untuk menerima kekalahan tersebut dan mengucapkan selamat kepada tim Seirin.

赤司 :
 これが 敗北
 ひどいな.. 形容し難い胸の痛みだ
 とても整列まで平穩を保つことなど できそうにない
 だが...
 だからこそ思う
 バスケをやっていてよかった
 そして お前に出会えてよかった
 お前の...
 いや お前たちの勝ちだ
 おめでとう
 (season 3 eps 25 menit ke 10:31-11:06)

Akashi :
 kekalahan ini
 Mengerikan..rasa sakit didada tidak bisa digambarkan
 Aku tidak bisa menjaga ketenangan sampai berbaris
 Tapi..
 Aku fikir itu sebabnya
 Aku bersyukur bisa bermain basket
 Dan aku bersyukur dapat bertemu denganmu
 Kamu..
 Tidak ini kemenangan kalian
 Selamat

3.3.2.2 Konflik Eksternal

1. Konflik Akashi dengan Murasakibara

Konflik ini bermula ketika Akashi tidak terima dengan perkataan Murasakibara dan mereka bertanding satu lawan satu dalam bermain basket. Dalam hal ini id dalam diri Akashi yang tidak setuju dengan pendapat Murasakibara mendorong ego untuk menolak permintaan Murasakibara

untuk tidak berlatih walaupun dirinya sudah kuat dan tak terkalahkan. Namun, karena perkataan Murasakibara yang merendahkan dirinya, id Akashi kembali mendominasi untuk memberi pelajaran kepada Murasakibara sehingga mendorong ego Akashi untuk menantanginya bertanding satu lawan satu. Superego dalam diri Akashi tidak muncul untuk menyalahkan hal tersebut yang beresiko dapat memicu konflik.

紫原 :
 練習^{れんしゅう}しなくても勝^かてばいいっていうんなら
 オレ^{おれ}だってしたくないんだよねえ
 赤司 :
 バカを言うな そんなこと許せるはずがない
 紫原 :
 だって 負^まける気^きがしないんだもん
 それに 今^{いま}まで赤^{あか}ちんの言^いうことだけ聞^きいてたのはさあ
 赤^{あか}ちんには 絶^ぜ対^{たい}勝^かてないと思^{おも}ってたからなんだよねえ
 けど最^{さい}近^{きん} だんだんそうでもないかもって思^{おも}ってきたんだ
 オレ^{おれ}より弱^{よわ}い人^{ひと}の言^いうこと聞^きくのは やだなあ
 赤司 :
 何だと
 桃井 :
 急に何言^いってるの ムックン冗談^{じょうだん}でしょ
 赤司 :
 退^{ひき}け
 力^{ちから}づくでなければならぬのなら そうするまでだ
 自惚^{おぼ}れるなよ
 ワンオンワン 5本先取^{せんしゅ}だ
 (season 3 eps 15 menit ke 12.49-13.46)

Murasakibara:
 jika boleh tidak berlatih asal kita menang, aku juga mau tidak latihan
 Akashi :
 Jangan bodoh, aku tidak akan mengijinkannya
 Murasakibara :
 serius, aku tidak akan kalah sama sekali
 Lagipula, selama ini aku selalu mendengarkan perkataanmu Akachin

Karena aku merasa tidak bisa mengalahkanmu Akachin
 Tetapi akhir-akhir ini, hal itu bukan lagi menjadi halangan
 Aku tidak mau mendengarkan perkataan orang yang lebih lemah dariku
 Akashi :
 apa maksudmu?
 Momoi :
 apa-apaan ini mukkun, ini bercanda kan?
 Akashi :
 Minggir
 Kalau aku harus memaksamu mengerti, maka akan aku lakukan
 Jangan sombong
 Satu lawan satu, kemenangan 5 poin

2. Konflik Akashi dengan para pemain SMP Teiko

Setelah kemenangannya melawan Murasakibara , Akashi memutuskan semua anggota tim diperbolehkan untuk tidak mengikuti latihan asal tim Teiko menang disetiap pertandingan. Prinsip dirinya mengenai keharusan memperoleh kemenangan membuat dirinya mengesampingkan keharmonisan antar pemain dalam sebuah tim. Dalam peristiwa ini, id yang muncul dalam diri Akashi adalah mengenai keinginan dirinya agar tim selalu menang dalam setiap pertandingan walaupun harus mengesampingkan kerja sama tim. Superego dalam diri Akashi menentang hal tersebut karena kerja sama tim merupakan hal penting demi menjaga keharmonisan antar pemain. Id dalam diri Akashi yang lebih dominan mendorong ego untuk mengambil keputusan memberi kebebasan para pemain Teiko untuk melakukan apapun dan mengesampingkan kerja sama tim.

紫原 :じゃあ オレあがんねえ お疲れ
 桃井 :ちょっ ムッくん
 紫原 :だから 明日からもちちゃんと来ればいいんでしょ 練習

赤司 :いや その話はもういい
 好きにするといい 試合に勝ちさえすればな
 緑間 :何を言っているのだよ 赤司 それではさっきと
 赤司 :緑間 黄瀬についても 同様に
 試合で勝てば それ以外は不問にする
 僕たちのレベルでは 無理に足並みを揃えようとするほ
 うがムダだ
 むしろ合わせないほうが効率がいい
 後輩 :そんな それじゃもうチームプレイをするなって言 っ
 て
 赤司 :その通りだ
 キセキの世代 にとって チームプレイは邪魔なものでし
 かない
 そう言ったんだ

(season 3 eps 15 menit ke 15:52-16:40)

Murasakibara :
 cukup untuk hari ini. Selamat berjuang
 Momoi :
 hei mukkun
 Murasakibara :
 tidak ada masalah kan, yang penting besok aku datang latihan
 Akashi :
 aku menarik kata-kataku
 Lakukan sesukamu. Selama kita menang dalam pertandingan
 Midorima :
 apa maksudmu Akashi?kau bilang....
 Akashi :
 itu juga berlaku untuk Midorima dan Kise
 Selama kita memenangkan pertandingan, kalian diperbolehkan melakukan apapun
 Dalam level kita saat ini, akan percuma jika kita bersatu
 Akan lebih efisien jika kita bermain sendiri-sendiri
 Junior :
 mustahil..jadi kau tidak menginginkan kerja sama tim lagi
 Akashi :
 benar
 Bagi generasi keajaiban, kerja sama tim hanya hambatan
 Itulah maksudku

3. Konflik Akashi dengan Generasi Keajaiban

Dalam perpisahan kelulusan sekolah, akashi memutuskan untuk menganggap para pemain generasi keajaiban adalah rival dan berjanji akan bertemu kembali pada kejuaraan SMA untuk membuktikan siapa yang terbaik diantara mereka. Dalam hal ini *id* dalam diri Akashi yang muncul adalah keinginan untuk bersaing dengan pemain yang lain dan menjadi yang terbaik. *Superego* Akashi muncul karena yang akan menjadi lawannya merupakan sahabatnya sendiri yang menjadi rekan satu tim selama berada di tim Teiko. Namun *id* dalam diri Akashi lebih dominan dan mendorong ego sehingga membuat Akashi menganggap sahabatnya sendiri menjadi rival yang harus dikalahkan demi menjadi yang terbaik.

赤司 :
 これからは お互い敵同士だ
 つぎ こうこう ぜんこく ぶたい あ
 次は高校の 全国の舞台上で会おう
 黄瀬 :
 いや まあ そうっすけど そんなすぐ殺伐としなくても
 紫原 :
 たまたまバラけただけだしねえ
 赤司 :
 たまたま？ 違うな
 きょうごうこう かず おお
 強豪校となれば 数はそう多くない
 だがあえて同じ学校に行こうとは ぜんいんみじん おも
 だがあえて同じ学校に行こうとは 全員微塵も思わなかった
 ぼく き せ き せ だい ひとくく よ けんお
 そもそも僕らは「キセキの世代」などと一括りに呼ばれるのを嫌悪して
 いる
 たたか かなら ゆうれつ
 もし戦えば 必ず優劣がつくはずだし
 自分より上がいるはずがない
 しやうめい じぶんいがい とうた き
 それを証明するために 自分以外を淘汰しなければ 気がすまない
 りくつ ほんのう
 理屈ではなく 本能在

(season 3 eps 16 menit ke 18:02-18:53)

Akashi :
 mulai saat ini kita adalah rival

Kita akan bertemu lagi dikejuaraan SMA

Kise :

iya benar, tetapi kurasa tidak akan secepat itu

Murasakibara :

kebetulan sekali ya sekolah kita berbeda

Akashi :

kebetulan? Itu tidak benar

Tidak banyak jumlah sekolah dengan pemain hebat

Tetapi, tidak ada dari kita yang memilih sekolah yang sama

Sejak awal kita dikumpulkan bersama dalam satu bagian yaitu generasi keajaiban.

Saat kita berhadapan, kita bisa mengetahui siapa yang lebih kuat

Masing-masing diri kita merasa paling hebat

Oleh karena itu, untuk membuktikannya tidak ada cara lain selain berpisah

Itu bukan logika tetapi insting

4. Konflik Akashi dengan pemain tim Rakuzan

Ketika bertanding melawan Seirin, teman-teman satu timnya di Rakuzan bermain buruk dan membuat Akashi kesal dan akhirnya Akashi menjadi bermain secara individual. Dalam peristiwa tersebut, *id* yang muncul dalam diri Akashi adalah keinginannya untuk memenangkan pertandingan melawan tim Seirin. Ego merespon keinginan *id* dengan mengeluarkan segala kehebatannya untuk mencetak angka. Namun, dipertengahan pertandingan rekan tim Akashi bermain buruk sehingga membuat keinginan(*id*) Akashi tidak terpenuhi dan membuat tim Seirin berturut-turut mencetak angka.

Dalam kondisi yang terdesak, *id* dalam diri Akashi kembali muncul untuk berkeinginan bermain individual demi meraih kemenangan. Superego dalam diri Akashi muncul untuk mencegah hal tersebut karena akan merugikan dirinya sendiri dan menyakiti perasaan pemain lain. Tetapi, karena *id* dalam diri Akashi lebih dominan sehingga mendorong ego untuk

bermain individu demi memenangkan pertandingan sehingga tidak peduli dengan rekan satu timnya lagi.

赤司 :

これは忠告だ

この状態になるトリガーは勝利を人を動かすことによってではなく
自分が動くことによって必ずもぎとるという意志だ

つまりボクが己の力のみで戦うと決めた時お前たちに失望し
見限った時だ

(season 3 eps 22 menit ke 17:29- 17:51)

Akashi :

ini peringatan

Pemicu untuk masuk kedalam kondisiku ini adalah ketika aku tidak lagi membutuhkan orang lain untuk menang

Itu berarti aku memutuskan untuk bertarung dengan kekuatanku sendiri dan saat itulah aku tidak lagi percaya dengan kalian dan membuang kalian.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Anime Kuroko no Basuke merupakan anime karya Tadatoshi Fujimaki pada tahun 2012. Tema dalam anime Kuroko no Basuke adalah persahabatan. Alur dalam anime tersebut adalah alur campuran karena terdapat flashback di pertengahan cerita. Latar tempat dalam anime tersebut adalah lapangan basket, tempat pemandian air panas, bandara dan apartemen. Sedangkan latar waktu yang terjadi adalah pagi hari, siang hari, malam hari, musim dingin dan musim panas. Anime Kuroko no Basuke mempunyai tokoh utama Kuroko Tetsuya. Sedangkan sebagai tokoh tambahan adalah rekan Kuroko yang tergabung dalam anggota generasi keajaiban yaitu Akashi Seijuro, Aomine Daiki, Kise Ryouta, Midorima Shintaro dan Murasakibara Atsushi.

Analisis yang dilakukan penulis untuk menjelaskan penokohan dalam anime Kuroko no Basuke menggunakan teori karakterisasi yang berupa metode penggambaran karakter melalui *showing* dan *telling*. Dari analisis tersebut dapat diketahui tokoh Kuroko mempunyai sifat pekerja keras, peduli, menghargai orang lain dan pantang menyerah. Aomine digambarkan sosok yang bijaksana, angkuh dan rela berkorban. Kise mempunyai sifat pantang menyerah dan bertanggung jawab. Midorima mempunyai sifat disiplin dan egois. Murasakibara mempunyai sifat

pemalas dan sombong sedangkan Akashi digambarkan sebagai sosok yang ambisius, tegas, sombong dan licik.

Selain meneliti penggambaran tokoh, penulis juga meneliti mengenai kepribadian salah satu tokoh yaitu tokoh Akashi Seijuro. Penelitian tersebut menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud. Dari hasil penelitian terdapat dua konflik dalam diri Akashi yaitu konflik internal yang berhubungan dengan batinnya sendiri dan konflik eksternal yang berhubungan dengan lingkungan sekitar. Konflik tersebut saling berkaitan dengan faktor-faktor pendukung baik dalam dirinya sendiri (personal) ataupun lingkungan sekitar (situasional). Faktor personal mencakup faktor biologis, rasa ingin tahu, emosi, sikap, harga diri, pemenuhan diri, motivasi, nilai, kompetensi dan cinta. Sedangkan faktor lingkungan situasional terdiri dari Temporal, sosial, psikososial, suasana perilaku dan faktor yang mendorong dan memperteguh perilaku kejiwaan.

Faktor-faktor tersebut menjadi dasar dalam pembentukan struktur kepribadian dalam diri Akashi yang dijabarkan dalam konflik yang terjadi dalam diri Akashi. Dari konflik yang dialami oleh Akashi, terdapat aspek psikologis yang berupa *id*, *ego*, dan *superego* yang berada dalam diri Akashi. Dalam konflik yang pertama adalah konflik internal dalam batin ketika dirinya menolak fasilitas yang diberikan oleh orang tuanya karena dirinya tidak ingin diejek teman-temannya. Dalam konflik tersebut *id* dalam diri Akashi lebih dominan sehingga mendorong *ego* dengan cara meminta supir pribadinya untuk tidak lagi menjemputnya dan tidak

mempertimbangkan Superego yang memperingatkan Akashi untuk tidak membantah dan menjaga perasaan orang tuanya.

Konflik lain yang muncul adalah konflik eksternal antara Akashi dengan tokoh lain. Konflik pertama terjadi antara dirinya dengan pemain SMP Teiko. Id dalam diri Akashi yang hanya mengincar kemenangan lebih dominan sehingga menolak superego yang mengingatkan bahwa hal tersebut dapat membuat dirinya menghancurkan persahabatan yang selama ini terjalin baik. Id yang lebih dominan tersebut mendorong ego untuk menjadi yang terbaik dirinya menganggap para sahabatnya adalah musuh yang harus dikalahkan. Konflik lain yang terlihat adalah konflik Akashi dengan tim Rakuzan. Id dalam dirinya yang berambisi untuk memenangkan pertandingan menolak superego dalam diri Akashi yang mengingatkan Akashi jika hal tersebut akan merusak permainan dalam tim. Id yang lebih dominan tersebut akhirnya mendorong ego Akashi untuk bermain individual.

Dari konflik yang dialami oleh Akashi tersebut menunjukkan Id dalam diri Akashi lebih dominan. Sehingga dapat diketahui Akashi mempunyai kepribadian yang egois yaitu lebih mengutamakan keinginan dan tujuan pribadi daripada mempertimbangkan perasaan orang lain yang berada disekitarnya. Hal tersebut merupakan dampak dari faktor-faktor yang terdapat dalam kehidupan Akashi yaitu faktor personal yang diturunkan dari kedua orang tuanya dan pengetahuan yang diberikan oleh orang tuanya semasa kecil.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis menilai anime Kuroko no Basuke banyak menceritakan makna kehidupan yang direpresenastikan dalam sosok-sosok tokoh seperti bagaimana kita bekerja keras dalam mencapai sebuah hasil yang kita inginkan, lalu bagaimana cara kita bekerja sama dengan teman dalam sebuah tim, dan bagaimana kita menghilangkan sifat egois kita dalam sebuah pencapaian yang sama-sama diinginkan oleh tim. Oleh karena itu, penulis mempunyai harapan skripsi ini dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dengan menganalisis perkembangan kepribadian tokoh-tokoh serta analisis mengenai nilai persahabatan yang terdapat dalam anime tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Endraswara , Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama.

Koswara. E. 1991. *Teori-Teori Kepribadian*, Bandung: Penerbit PT. Eresco.

Minderop, Albertine. 2010. *Psikologi Sastra, Karya Sastra Metode, Teori dan Contoh Kasus*. Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Noor, Redyanto. 2009. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo.

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.

Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.

Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Teori, Metode dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta : Pustka Pelajar.

Satoto, Soediro. 2012. *Analisis Drama & Teater*. Jogjakarta: Ombak.

Sudjiman, Panuti. 1984. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Pustaka Karya.

Suryabrata, Sumadi, 2008. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Teeuw, A. 1988. *Sastra dan Ilmu Sastra, Pengantar Teori Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.

Wellek, Rene dan Austin Warren. 1989. *Teori Kesusastraan*. Terjemahan Melani Budiyanto. Jakarta: Gramedia.

<https://www.anibatch.me/kuroko-no-basket> (Diakses pada tanggal 20 Oktober 2015)

要旨

ほんろんぶん
本論文のテーマは『「黒子のバスケ」というアニメにいる赤司

せいじゅうろう ひと かく こうぞう
征十郎の人格構造』である。このテーマを選んだ理由は、

あかし きせき せだい
「赤司」という「奇跡の世代」チームのキャプテンの性格は面白く

きょうみ
て興味があるから。チームのキャプテンとしても、彼はチームの葛

ゆうじょう はかい げんいん
藤をおきられて、彼らの友情の破壊の原因になることである。そ

りゅう ほんろんぶん か もくてき
の理由で本論文が書いた目的は「黒子のバスケ」というアニメに

あかし せいじゅうろう せいかく じんかくこうぞう あかし せいじゅうろう かつとう
いる赤司 征十郎の性格と、人格構造と赤司 征十郎の葛藤

し
を知るためである。

ほんろんぶん ひっしや けんきゅうほうほう つか
本論文に筆者は「Studi Pustaka」という研究方法を使った。

けんきゅう たいしょう かんけい しりょう あつ きろく
それは研究の対象がある関係の資料を集めたり、記録したり、

よ ぶんせき ほうほう
読んだりして、精神的な分析するという方法である。上記の三つ

ひっしや
のことをわかるように筆者は「PENDEKATAN PSIKOANALISIS」

ほうほう つか
という研究方法を使って、「TEORI KEPRIBADIAN SIGMUND

かつとう ぶんせき
FREUD」というアプローチでアニメにある葛藤を分析する。また、

アニメでは「テーマ」、「溝^{みぞ}」、「背景^{はいけい}」などを分析^{ぶんせき}するために

「構造理論^{こうぞうりろん}」を使^{つか}って、「奇跡^{きせき}の世代^{せだい}」の性格^{せいかく}を分析^{ぶんせき}するために

筆者^{ひっしや}は「TEKNIK ANALITIK」と「TEKNIK DRAMATIK」という

研究^{けんきゅう}方法^{ほうほう}を使^{つか}った。「TEKNIK ANALITIK」というのは作者^{さくしや}が

直接^{ちよくせつ}の説明^{せつめい}通^{とお}して登場人物^{とうじょうじんぶつ}の性格^{せいかく}を探^{さが}しているテクニックで、

「TEKNIK DRAMATIK」というのは作者^{さくしや}がはっきり説明^{せつめい}しないの

で登場人物^{とうじょうじんぶつ}の会話^{かいわ}や話し^{はな}の背景^{はいけい}からなどの通^{とお}して登場人物^{とうじょうじんぶつ}の

性格^{せいかく}を探^{さが}しているテクニックである。

「黒子^{みかどひかり}のバスケット^{ちゅうがく}」は帝光中學^{みかどひかりちゅうがく}のバスケットチームについて

語っている。そのチームのメンバーが強く^{つよ}て天才^{てんさい}を持^もっている選

手^てなので「奇跡^{きせき}の世代^{せだい}」と呼ば^よばれている。「奇跡^{きせき}の世代^{せだい}」は才能^{さいのう}を

持^もって専門^{せんもん}がある六人^{ろくにん}から成^なり立^たちチームである。その六人^{ろくにん}は

「黒子^{くろこ}」、「黄瀬^{きせ}」、「緑間^{みどりま}」、「青峰^{あおみね}」、「紫原^{むらさきばる}」、と

「赤司^{あかし}」である。しかし、チームの喧嘩^{けんか}で彼らは離^{はな}れて、別^{べつ}の

高校^{こうこう}に入^{にゅう}学^{がく}することになった。その高校^{こうこう}で彼ら^{かれ}も有^{ゆう}名^{めい}なバスケ

ットチームを持って、ある^{こうこう}高校のバスケットボール大会に再会した。しかし、その大会に彼らは誰かが^{だれ}最強^{さいきょう}を証明^{しょうめい}するために^{さんか}参加してしまった。

「^{あかし}赤司^{せいじゅうろう}征十郎」はそのアニメの主人公で、彼は身分^{みぶん}葛藤^{かつとう}をかかっていた。その^{かつとう}葛藤^{ふた}は二つのことで^{げんいん}原因されている。それは内部的な原因^{ないぶてき}と外部的な原因^{げんいん}である。^{ないぶてき}内部的原因^{げんいん}というのは自分^{じぶん}の意志^{いし}で起きている^お葛藤^{かつとう}で^{がいぶてき}外部的原因^{げんいん}というのは外^{そと}からの影^{えい}響^{きょう}で起きている^お葛藤^{かつとう}である。その内部原因^{ないぶ}は例えば、^た生物学的^{せいぶつがくてき}、^{かんじょうてき}感情的^{あい}、愛^{じそんしん}のことと自尊心^{がいぶ}である。また、外部^{げんいん}の原因^たは例えば、^{じかんてき}時間的^{しゃかいてき}、社会的^{しんりしゃかいてき}、心理社会的^{こうどうてき}および行動的^{ふんいき}な雰囲気^{ふんいき}である。

^{りょうほう}両方^{よういん}の要因^{あかし}は、「赤司」の人格構造^{じんかくこうぞう}の形成^{けいせい}に重^{じゅうよう}要^{やくわり}な役割^{やくわり}をもっている。

^{せいかく}性格^{こうぞう}の構造^{けんきゅう}を研^{あと}究^{あかし}した後^{せいぎょ}で、「赤司」は「ID」に制^{せいぎょ}御^{せいぎょ}されるひと^{ひと}おもう。それで、「赤司」は利己^{りこてき}的な人^{あいて}になって、相手^{きも}の気持^{きも}ちを^{かんが}考^{じぶん}え^{よくぼう}ずに自分^きの欲望^きしか気^きをつけない。

BIODATA PENULIS

Nama : Fairuza Restu Chabita
 NIM : 13050112130063
 Alamat : Jl. Islamic Center RT:04 RW:02 Bugangin, Kendal
 Nama orang tua : Nono Suprijono (Ayah)
 Nur Himah (Ibu)
 Alamat Email : Fairuza.reztu@gmail.com
 Riwayat Pendidikan
 1. SD : SD Negeri 1 Pegulon Kendal Tahun 2000-2006
 2. SMP : SMP Negeri 2 Kendal Tahun 2006-2009
 3. SMA : SMK Negeri 2 Kendal Tahun 2009-2012